2 CDs JOC FULL! - INCOMING FORCES – ACȚIUNE 3D LA MAXIM!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Mai 2003

JOC FULL!!

INCOMING FORCES

PREVIEW

Enter the Matrix

De la film la joc - o pilulă roșie

REVIEW

Rainbow Six 3: Raven Shield

Tom Clancy dă lecții de tactică

Master of Orion 3

AI-ul nostru, stăpânul nostru



DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

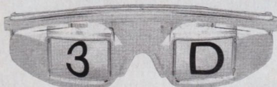
115.000 lei

DEMOS MISTMARE ■ RED SHARK ■ STAR WRAITH 3 ■ STARSCAPE **PATCH** DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN ■ RAVEN SHIELD 1.1
IMAGINI ENTER THE MATRIX ■ HOMEWORLD 2 **FILME** THE MATRIX RELOADED ■ CHASER ■ STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Băi, ne facem ochelariști?

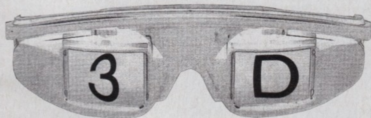


Subsemnatul poartă lentile (borcane, benoacle, aragazuri etc). Nu-i o fericire, dar te obișnuiești. Dar ți-e mult mai ușor să accepți că ești ochelarist când vezi încotro se îndreaptă lucrurile. Dacă nu ați observat, în acest număr inaugurăm un nou concurs, la care se poate câștiga o pereche de ochelari 3D (în fiecare lună, sperăm noi). Și să vedeți bucurie mare în redacție de se zguduia Hidromecanica până la Roman S.A. când a venit nenea de la Craiova și ne-a adus ochelarii 3D. Evident, ne-am repezit care mai care să vedem cu ce se mănâncă. Inițial, nu au mers (evident). Dar, vorba americanului, "when nothing works, check the manual". Așa făcurăm și noi și în câteva minute eu îmi stropșeam retina cu Apache Air Assault. Mai târziu, Locke a dat năvală în Morrowind și în Anarchy Online. Adevărul e că totul e MULT mai 3D cu ochelarii ăștia (dacă te ține să-ți stresezi nervul optic cu cel mult 60 Hz per ochișor). Revelația a survenit cu Warrior Kings: Battles. Ați avut vreodată senzația că vă uitați la un joc ca într-un acvariu? Nici eu, până mi-am pus treideii pe nas. Adevărul este că, obositor sau nu, merită să vezi așa ceva. Toate meniurile din joc "plutesc" peste decor. Se spune chiar că în Age of Mythology păsările Phoenix zboară în afara ecranului. Oricum ai lua-o, ochelarii 3D sunt o chestie tare și parcă, parcă nu-ți mai vine să te joci doar pe monitor. Există povești cum că s-ar lucra chiar acum la monitoare/televizoare special concepute pentru a afișa imagini 3D vizibile chiar și fără ochelari.



Așadar, maniacii 3D-ului și ai unui dulceag "eye-candy" trebuie măcar o dată să vadă cum stau lucrurile cu ochelarii ăștia. Te cam amețesc, începe să ți se zbată pleoapa, te dor ochii, dar măcar cinci minute ai la ce te uita.

Viitorul poate nu e al ochelarilor 3D (și cam scumpi, și cam nepractici), dar e cu siguranță al 3D-ului care să-ți iasă sub nas ca pet-ul gol de suc din coșul de gunoi de lângă Koniec. Încă un pic și ne dăm toți prin holospațiu (și când te gândești că am plecat de la HC-uri și alte Spectrum-uri din astea). Imaginați-vă un Warcraft IX în care te plimbi pe câmpul de bătălie și nu numai că un orc mare cât casa se repede la tine și îi vezi tăișul toporului la doi centimetri de față, dar îi mai și percepi aroma râncedă din guriță și simți cum se zguduie pământul când calcă. Eh?



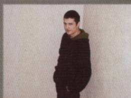
Și zi, ne facem toți ochelariști?

■ **Mike**

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Warrior Kings: Battles
2. IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
3. Raven Shield



Mitza –
1. Vietcong
2. Delta Force: Black Hawk Down
3. IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles



Sebah –
1. Delta Force: Black Hawk Down
2. Vietcong
3. Warrior Kings Battles



Locke –
1. HOMM 4: The Winds of War
2. Delta Force: Black Hawk Down
3. Warrior Kings: Battles



BogdanS –
1. Elsaco Panther 3G
2. Qubs Gigabit Smart Switch
3. HP PSC 1210 All-in-One



Koniec –
1. Raven Shield
2. Delta Force: Black Hawk Down
3. Pro Bass Fishing 2003



Marius Ghinea –
11. IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
2. Warrior Kings: Battles
3. Vietcong

LEVEL MAI 2003



CUPRINS CD

DEMO
Actual Coach
Mistmare
Omida
Red Shark
Star Wraith 3
Starscape
X și 0

DRIVERE
Detonator 43.45 Win9x
Detonator 43.45 Win2k/XP

PATCH
Delta Force: Black Hawk Down
Post Mortem
Raven Shield 1.1
Vietcong 1.01

MODS
Căsuța (Morrowind)

SCREENSAVERS
The Matrix Reloaded

WALLPAPERS
The Matrix Reloaded

MEDIA
Filme
Chaser
Far Cry
Enter the Matrix
The Matrix Reloaded
Slay: Slaughter
Star Wars: Knights of the Old Republic
Imagini
Enter The Matrix
Painkiller
Homeworld 2

UTILITARE
BSPlayer
DivX 3.0
IrfanView 380
Nero Burning ROM 5.5
Quick Time 6.0
Spectaculator 4.0
WinAmp 3.0

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

48 IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

Cuvântul "perfect" nu mai face față?





26 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Seria continuă. În acest număr aflați cât de reușită este ultima apariție.

LEVEL MAI 2003

CUPRINS

Editorial 3
Știri 6

PREVIEW

Enter the Matrix 12
Painkiller 14
Homeworld 2 16

REVIEW

Master of Orion 3 18
Warrior Kings: Battles 20
Enclave 24
Delta Force: Black Hawk Down 26
Heroes of Might and Magic IV: Winds of War 31
Vietcong 32
Harbinger 34
I Was An Atomic Mutant 37
Apache Air Assault 38
Rainbow Six 3: Raven Shield 40
Anno 1503 A.D. 44
Pro Bass Fishing 2003 46
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles 48

CLASSIC GAME COLLECTION

Incoming Forces 52

MODS

TES Construction Set. Partea a II-a. 54

CONSOLE

Play Station 2
Time Crisis II 56
GameCube
Turok 57
Xbox
Buffy - The Vampire Slayer 58
Cell Damage 58
GBA
Duke Nukem Advance 59
Road to Wrestlemania X8 59

HARDWARE

Hardware News 60
Elsaco Panther 3G 60
Corega Fast Ethernet Switch 61
Qubs Gigabit Smart Switch 61
HP PSC 1210 All-in-One 62
SMC Barricade Broadband Router 63
Ochelarii 3D... 64
Gateway 300S 66
Get Mobile!!! 67
Service autorizat 68

LIFESTYLE

Filme
The Matrix Reloaded 71
Generația (Z)80 72
Jurnal Anarchy Online 74
Patch 75
www. 77

CHATROOM

Jocul anului 2002 78

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Producător Raven Software **Distribuitor** Activision Inc. **Data lansării** toamna 2003 **On-line** www.lucasarts.com/products/jediacademy

Toată lumea este familiarizată cu seria Star Wars Jedi Knight. Ei bine, din toamnă ne vom bucura de un nou joc al seriei, numit Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy. El nu va purta titlul de Jedi Knight III, deoarece nu va mai urmări viața și aventurile lui Kyle Katarn, ci va prezenta o poveste cu totul nouă. Jucătorul va intra în pielea unui student tânăr, plin de abnegație și poftă de muncă. Va învăța cum să pășească pe poteca încurcată a forței alături de maestrul en titre Luke Skywalker, luptând împreună cu acesta împotriva răului. Jucătorul va putea să își creeze propriul personaj, alocându-i în ce fel va dori el punctele definitorii ale caracterului. Va mai putea alege rasa căreia să-i aparțină, veșmintele pe care le va purta, sexul pe care îl va ascunde și stilul de luptă abordat. Va putea alege modul clasic de luptă cu o singură sabie, va putea încerca să controleze două săbii deodată sau chiar să stăpânească stilul de luptă care l-a făcut "celebru" pe Darth Maul. Sabia, sau săbiile, pe care jucătorul le va folosi vor putea fi, de asemenea, personalizate de la forma mânerului până la nuanțele pe care le va lua lama luminoasă. Pe lângă vechile locații și personajele deja foarte cunoscute ale seriei Star Wars, jucătorul va descoperi altele noi și foarte interesante. Jocul va apărea în toamna acestui an și, după cum ne arată imaginile, va fi unul care ne va captiva.


La luptă cu Goliath


Decor de carton


Săbii Jedi personalizate


Mortal Kombat variantă Jedi


Mii de luminițe

Luminița de la capătul tunelului

LEVEL TOP 10

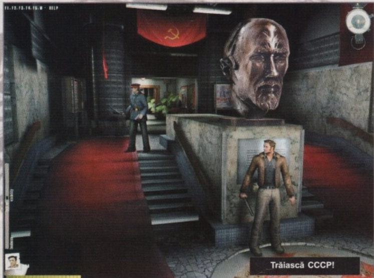
APRILIE 2003*

1.	Warcraft III: Reign of Chaos	205
2.	Command&Conquer: Generals	119
3.	Age of Mythology	63
4.	Tom Clancy's Splinter Cell	63
5.	FIFA 2003	61
6.	Unreal 2	54
7.	IGI 2: Covert Strike	54
8.	Praetorians	25
9.	Freelancer	21
10.	American Conquest	16

*preluat de pe www.level.ro

Cold War

Producător Mindware Studios Inc. **Distribuitor** Mindware Studios Inc. **Data lansării** N/A **On-line** coldwar.mindwarestudios.com


Trăiască CCCP!

V-ați dorit vreodată să ajungeți în pielea lui Razor Kane, un ziarist independent, fost agent CIA (deci foarte <?> independent), care se își bagă nasul în afacerile KGB-ului la apogeul Războiului Rece? Chiar dacă nu v-ați dorit asta, Midware Studios o să vă oblige prin Cold War, un action cum n-am mai văzut de mult, de la... Splinter Cell încoace. Bine, Cold War se vrea mai neconvențional, dat fiind faptul că vei putea să combini TNT cu un ceas deșteptător pentru a face o bombiță, de exemplu. Grafica, după cum se vede din poze, este binișor realizată (pe baza engine-ului N-Djinni), dar toate jocurile din ultima vreme au grafică binișor realizată, așa că acest lucru nu mai e un atu, ci o necesitate. Dacă veți intra pe site-ul oficial al jocului, veți avea surpriza de a vedea că băieții sunt foarte bine informați despre tot ce are legătură cu Războiul Rece, comunism și crizele politice ale acelor vremi. Se pare că toate aceste informații vor fi introduse în joc pentru a-i conferi substanță și greutate. Producătorii, pentru a ne da o idee despre joc, fac o asemănare a acestuia cu Thief, Splinter Cell și Metal Gear Solid. Spun chiar că s-au inspirat mult din universul Thief pentru a face un joc bun. Cold War va fi disponibil pentru sistemele Windows 98/Me/XP, Linux și MacOS, precum și pe Xbox și PS2.


Steagu' după disponibilizări


Dar șapca de ce nu i-a picat?

SE VOR LANSA

MAI 2003

1.	Rise of Nations	Microsoft
2.	Medieval: Total War - Viking Invasion	Activision
3.	Blitzkrieg	CDV
4.	Mistmare	Mindscape
5.	Enter The Matrix	Infogrames
6.	Neverwinter Nights: Shadows of Undertide	Infogrames
7.	Tron 2.0	Disney
8.	GTA: Vice City	Rockstar
9.	The Sims Superstar	EA
10.	MotoGP 2: Ultimate Racing Technology	THQ
11.	Hard Rock Casino	Mindscape

FILM DEAD OR ALIVE

Impact Pictures a preluat de la Tecmo drepturile de a face un film după ideea din jocul Dead or Alive. Filmul este descris ca momentul în care Charlie's Angels se întâlnește cu Enter the Dragon. Producția va fi lansată prin toamna lui 2004 și se axează pe patru personaje feminine care sunt invitate să participe la turneurile Dead or Alive de pe o insulă exotică. Vom avea parte de o mulțime de scene cu arte marțiale, dar și de scene cu volei pe plajă, deoarece licența include și Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Se pare că la aceeași dată la care va fi lansat filmul își va face apariția și jocul Dead or Alive 4.

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

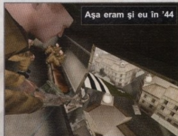
Producător Digital Illusions Canada **Distribuitor** EA GAMES **Data lansării** toamna 2003 **On-line** www.battlefield1942.ea.com


Asta e trucaj


Tanc tanc, da' tunu' unde-i?


Asediu asupra Sarmisegetuzei

Electronic Arts și Digital Illusions au anunțat un nou add-on pentru Battlefield 1942 ce poartă numele de Secret Weapons of WWII. Noul joc vine cu 16 noi vehicule (marea majoritate fiind prototipuri dezvoltate de americani și nemți în timpul celui de-al Doilea Război Mondial), ridicând la 46 numărul vehiculelor disponibile în joc. Jucătorii vor da în folosință aceste noi arme în locații cu nume rezonante. Astfel ne vom plimba prin Peenemuende, vom vizita ascunzătoarea lui Hitler, supranumită și Cuibul de Vulturi. Jocul va oferi variație și din punct de vedere al gameplay-ului prin multitudinea arealurilor și a vremii ce ne va ajuta sau nu. Ne vom lupta într-o noapte de vară în Praga sau vom tremura de frig în timpul iernilor din Norvegia. Multe dintre armele introduse în acest expansion pack, deși își găsesc rădăcinile în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, vor vedea lumina zilei doar astăzi, deoarece atunci nu au mai apucat să fie puse în uz. Deci experiența pe care acest joc ne-o va oferi va fi una foarte interesantă, deoarece majoritatea armelor sunt necunoscute nouă și astfel cultura noastră – și așa destul de bogată în domeniul armamentului – se va mai îmbogăți un pic. Pe lângă toate aceste noi vehicule și armamente, Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII va veni cu alte unități și un nou mod de multiplayer. Astfel vom putea controla și soldați ai trupelor speciale engleze, British Commando, sau pe cei ai trupelor speciale germane, German Elite. Tot ce trebuie să facem este să așteptăm până în toamnă.


Așa eram și eu în '44


Înfrățire la podul de peste Prut

RAILROAD TYCOON 3

Take-Two a anunțat vineri o altă continuare la seria Railroad Tycoon. Railroad Tycoon 3 pentru PC va fi distribuit de Gathering și produs de studioul PopTop Software. Jocul va fi lansat în toamna lui 2003. De această dată engine-ul grafic al jocului va fi 3D. Acțiunea jocului va începe în perioada de aur a căilor ferate și va continua până în zilele noastre, axându-se pe marile companii de transport feroviare din prezent.

Desert Crisis 1.5

Producător nişte oameni **Distribuitor** Internetul **Data lansării** e gata **On-line** www.desertcrisis.com


Cu paşi mari spre viitor


Armă de om nesimțit

Cu toate că am zis că nu se va mai scrie despre ce a apărut – cu ocazia asta Mike va mai avea un motiv în plus să îmi rupă picioarele – nu pot să trec cu vederea lansarea acestui mod de Half-Life. Desert Crisis 1.5 este un mod ce beneficiază de o poveste foarte bine pusă la punct. Cândva prin viitorul apropiat lumea se va afla într-o criză războinică de proporții. Este nevoie ca cineva să facă ceva. Aşa a luat ființă UP-KO (United Peace-Keeping Organization), o unitate specială ce a grupat în jurul său pe cei mai mari oameni de ştiință ai momentului. Aceşti ştiințari au creat ceea ce ei numeau "arme ale păcii", cu care, de necrezut, pacea s-a reinstaurat. După câțiva ani de pace, UP-KO nu îşi mai prea găsea rostul, aşa că a început să şi-l facă de una singură. Această organizație, fiind una de răspândire globală, a cauzat, într-un final, prin acțiunile sale teroriste şi de subminare a autorităților statale, un conflict universal între două tabere. Nici una dintre aceste tabere nu este mai brează. Diferența între ele este că una cuprinde America, iar cealaltă Europa şi Asia. Acum, din nou trebuia să apară cineva care să pună capăt conflictului. Şi hop apare Scourge of the Desert sau "Scorpion's Sting", cum era cunoscută organizația între prieteni. Acum tot ce trebuie să faci este să alegi de partea cui să fii şi să crezi până la moarte în faptul că tu ai dreptate.

Imaginile pe care vi le oferim nu sunt spectaculoase, deoarece mod-ul este făcut de nişte entuziaşti care nu s-au ocupat şi de promovarea jocului prin eye-candy-uri.


Am văzut stele verzi

ERATĂ

Din cauza unei neînțelegeri cu distribuitorii jocului Revenant, am fost nevoiți să schimbăm jocul full de luna aceasta. Sperăm ca acest lucru să nu vă deranjeze prea tare şi vă promitem că vom încerca să nu se mai repete. Jocul full al acestei luni este Incoming Forces, iar după cum zice Sebah: "E mai tare, bă!"

Call of Duty

Producător Infinity Ward **Distribuitor** Activision **Data lansării** 2003 **On-line** N/A

Wing Commander Prophecy – GBA

Jocurile pentru GBA tind să devină din ce în ce mai complexe. Dacă în momentul de față avem Duke Nukem Advance și Road to Wrestlemania, iată că space-sim-urile nu sunt lăsate deoparte. Seria Wing Commander atinge acum apogeul cu acest Wing Commander Prophecy pentru GBA. În curând se va putea găsi și în magazine la un preț care se va învârti în jurul sumei de 30$. Pentru început, iată câteva screenshot-uri ușor supradimensionate.










Cu vaca la iarbă verde

Activision ne spune că trebuie să ne așteptăm la un nou joc cu și despre conflictele importante ale secolului trecut. Call of Duty se pare că va fi de fapt o serie întreagă de jocuri care vor aborda fiecare în parte un anumit conflict armat care a zguduit ordinea mondială. Jucătorii vor putea privi și experimenta aceste evenimente sordide prin prisma fiecărei națiuni implicate în conflict, fiecare cu roluri și îndatoriri diferite. Seria Call of Duty va cuprinde atât jocuri pentru console, cât și pentru PC.

Primul joc al seriei va avea ca subiect cel de-al Doilea Război Mondial și va fi făcut special pentru PC. Cei care se vor ocupa de acest prim joc sunt băieții și fetele de la Infinity Ward, o firmă nou înființată ce cuprinde 22 de oameni "vinovați" de a fi participat la întocmirea și lansarea multi-premiatului Medal of Honor: Allied Assault. Cel puțin prin prisma acestui lucru se pare că jocul va merita jucat și îl voi aștepta cu nerăbdare. În acest prim joc, jucătorii vor intra în rolul diferitelor tipuri de soldați din pleiada de națiuni prezente în conflict. Din nefericire, se pare că se va putea juca doar de partea aliaților. Vei lupta alături de mulți alți soldați din pluton, detașament sau regiment, totul depinzând de amploarea luptei la care participi. Vei lua parte la misiuni de sabotaj, la atacuri în forță asupra unor poziții întărite, la bătălii legendare între tancuri și chiar la urmăriri ale oficialilor germani care încearcă să fugă de pe câmpul de luptă.

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

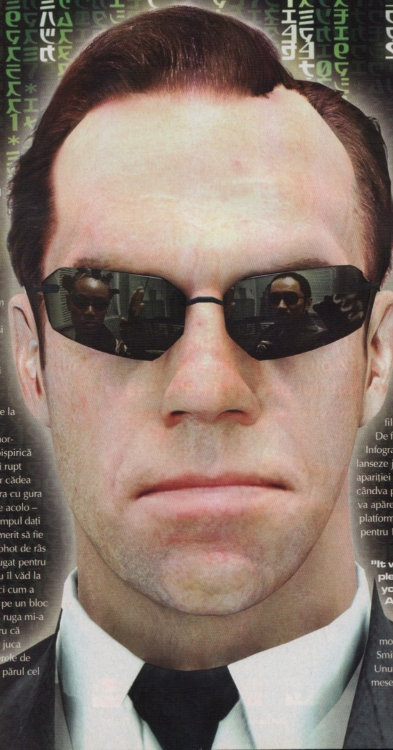
EA ȘI MTV PUN DE O AFACERE

Electronic Arts a semnat un contract de publicitate pe șase luni cu MTV prin care EA își asigură promovarea produselor sale în emisiunea At The Movies și în timpul MTV Movie Awards 2003 (care va avea loc la Los Angeles și va fi vizionat de 110 milioane de telespectatori din Europa). De asemenea, brand-ul EA Games va fi promovat și la petrecerile (mmm... party!) MTV de la festivalul de la Cannes din acest an, precum și pe diverse site-uri deținute de MTV.

Enter The Matrix

Eu sunt Neo, ba eu sunt Neo

preview

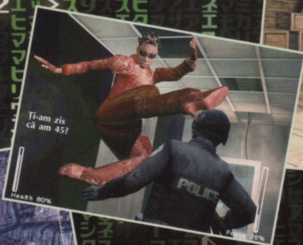


Cu ceva timp în urmă, când HBO-ul a difuzat Matrix pentru prima oară, i-am auzit pe copiii de la bloc: "Eu sunt Neo... Ba eu sunt Neo". Am zâmbit și am făcut doi pași. Imediat am auzit continuarea: "Dar eu pot să sar și de la doi fără să pățesc nimic, deci eu aș fi un Neo mai bun...". Normal, m-am întors să văd viteazul care sare de la doi fără să își rupă oasele și, la fel de normal, am văzut un pișpirică de băiat care și-ar fi rupt toate cele și dacă ar cădea din pat. Dar cum era cu gura cea mai mare de pe acolo – ăștia mici sunt tot timpul dați dracului – el s-a nimerit să fie Neo. Am tras un hohot de râs zdravăn și m-am rugat pentru cinci secunde să nu îl văd la știrile de la ora cinci cum a încercat să sară de pe un bloc pe altul. Se pare că ruga mi-a fost ascultată, pentru că peste puțin timp se juca de-a Aragorn și merele de aur. Atunci el avea părul cel mai lung.

Sunt destul de surprins de faptul că nu a apărut un joc cu și despre Matrix mai demult. La succesul de care s-a bucurat filmul m-aș fi așteptat ca jocul să iasă în lunile imediat următoare lansării primului episod. Dar iată că peste ani și ani, când este aproape gata și partea a doua a filmului, apare și jocul. De fapt, cei de la Infogrames au de gând să lanseze jocul odată cu data apariției lui Matrix Reloaded, cândva prin luna mai. Jocul va apărea simultan pe toate platformele posibile, inclusiv pentru PC.

"It will be a pleasure killing you, Mr. Anderson"

Asta zicea la un moment dat Agent Smith în The Matrix. Unul dintre cei mai meseriași dintre meseriași,





Prin intestinele lui Mr. Smith



Ai ceva pe piept

Agent Smith se întoarce mai puternic ca niciodată în Enter The Matrix. Larry şi Andy Wachowski, creatorii filmului, au lucrat în paralel şi la joc, şi la partea a doua a filmului. Cei doi fraţi au scris povestea şi scenariul jocului, căruia, se pare, i-au conferit o adâncime şi un nivel al detaliului egalate doar de film. Ei chiar declară că există o legătură între cele două titluri şi că nu vom putea înţelege povestea nici unuia dintre ele dacă nu le vom vedea pe amândouă. Greu de crezut acest lucru. Nu cred că cei doi fraţi s-ar încumeta la o asemenea strategie, deoarece numărul celor care vor vedea filmul va fi copleşitor în comparaţie cu numărul celor care vor juca jocul. Şi nu cred că îşi pot permite să piardă spectatori în cazul în care filmul nu are un subiect clar. Dar în fine, noi vorbim despre joc şi cred că fiecare dintre noi va vedea odată şi odată filmul.

Producătorii acestui joc ne mai spun că în Enter The Matrix vom vedea cut-scene-uri în care actorii din film vor folosi toată recuzita şi mişcările pe care le au şi în Matrix Reloaded. Interesant este faptul că aceste cut-scene-uri vor fi doar în joc; în film ele nu vor apărea. Concluzie: suntem nişte fericiţi şi nişte privilegiaţi.

Jocul va beneficia de peste 1500 de mişcări de luptă. Cel care se ocupă de coregrafia acestor scene de luptă este nimeni altul decât Yuen Wo-Ping. Acesta este cunoscut din filmele Crouching Tiger, Hidden Dragon, Charlie's Angels şi, evident, din Matrix. Se pare că jocul acesta va fi un recital actoricesc foarte spectaculos. Producătorii ne spun că el va revoluţiona totul în industria virtuală şi că va ridica noi standarde de calitate pentru jocurile de acest gen.

Secrete de stat

Povestea este ţinută în mare secret. Nu se ştie cine apare, cine moare şi mai ales de ce. Toată această aură de mister nu este un lucru obişnuit printre producătorii de jocuri, care, după cum se ştie, dau destule detalii despre jocuri pentru a crea acel hype necesar pregătirii lansării unui joc de mare succes. Ei bine, toată această confidenţialitate dusă la extrem este datorată tocmai legăturii inerente cu filmul. Se pare că din film vor dispărea la un moment dat personaje, dar doar pentru a apărea apoi în joc. Ce mai, jocul este o continuare a filmului. Chiar mai mult: este Matrix interactiv, ce se întinde pe o perioadă de timp mai îndelungată. Enter The Matrix este "povestea din poveste" şi asta nu o spun eu, o spun ei. Nu ni se spune decât că vor fi două personaje: Niobe şi Ghost. Ei fac parte din aceeaşi grupare cu Morpheus, Neo şi Trinity. Niobe este căpitanul lui Logos, cea mai rapidă navă a rebelilor, iar Ghost este şefă peste arsenalul navei. Iată ce ni se spune despre ea: este un asasin filosof (??). Rămâne să vedem ce vrea să însemne chestia asta.

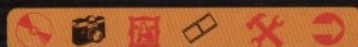
Se ştie că oricine a fost deşteptat din somnul indus de Matrix, când va intra înapoi, va putea modifica legile fizicii după cum va dori. Şi în joc vom putea face aceste lucruri. O să mergem pe pereţi, o să prindem gloanţe în dinţi şi vom putea folosi modul bullet time. Iată că vom reveni la vremurile în care Max Payne sărea după colţ şi vedea glonţul cum îi şuieră pe la ureche.

"Unfortunately, no one can be told what the Matrix is. You have to see it for yourself" *=Morpheus=*

Voi încheia cu această morală ieşită din gura lui Morpheus. Cred că este modul cel mai potrivit de a termina acest articol. La câte informaţii ne-au oferit, mai mult nici nu se putea spune. Mai este o lună de aşteptat şi o să vedem şi filmul, şi jocul. Până atunci vă recomand să mai vedeţi o dată The Matrix şi să vă rugaţi cui ştiţi voi ca jocul să nu fie o... porcheria... ci o capodoperă.

■ **Koniec**

Titlu	Enter The Matrix
Gen	Action
Producător	Shiny Entertainment
Distribuitor	Infogrames, Inc.
Procesor	N/A
Memorie RAM	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariţiei	Mai 2003
ON-LINE	www.enterthe matrixgame.com



Painkiller

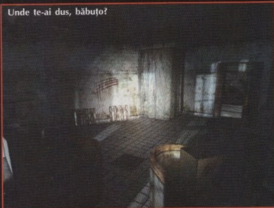
Ce te faci când te ia durerea de cap?

La întrebarea de mai sus am auzit zeci de răspunsuri: "Fac o baie fierbinte, iau două aspirine și mă bag în pat", "Iau două aspirine", "Îmi bat femeia și copilu' ", "Ies pe stradă și înjur pe toată lumea", "Mă iau cu mâinile de fund și sar în aer". Iată că programatorii de la People Can Fly (un nume predestinat pentru performanță) s-au gândit să scoată pe piață jocul ce se va numi Painkiller, care va lua durerea cu mâna lui cea lungă și-ți va oferi, ca bonus, ore întregi de satisfacție "intelectuală". Când spun "satisfacție intelectuală", să nu credeți că mă refer la problemele alea împuțite de logică, matematică, la quest-uri sau puzzle-uri făcute parcă special pentru a-ți da dureri nu numai de cap, ci și de măsele. În nici un caz. Mă refer la satisfacția intelectuală enormă pe care o ai când ții o armă serioasă în mână, ai în față o mulțime de monștri hidoși, bineînțeles în număr extrem de mare deoarece maternitățile monștrilor lucrează întotdeauna la o capacitate superioară, și nu ai altceva mai bun de făcut decât să-i zbori pe aceștia de pe pixelii monitorului, din memoria plăcii video și din cache-ul procesorului.

Băbuța

După cum probabil ați realizat din cele spuse mai sus, Painkiller este un first-person shooter plin de acțiune, un joc care ne va ține cu sufletul la gură datorită mulțimii de monștri pe care-i vom avea de înfruntat și AI-ului acestora. Se presupune că monștrii vor lucra tot timpul în echipă, adică nu vor veni câte unul, pe rând, în bătaia armei noastre, ci vor încerca să-și coordoneze mișcările, să adopte strategii comune de atac care să pună jucătorul în dificultate. Monștrii nu vor fi creați pur și simplu în zona hărții în care ne aflăm, ci vor exista acolo tot timpul, patrulând între diferitele sectoare și fiind conștienți tot timpul de poziționarea jucătorului pentru a-i contracara acțiunile.

Toate acestea sunt bune și frumoase, însă eu am o singură nelămurire: ce caută o băbuță în rândul monștrilor? Nu contează că după cum arată este mai tare decât Baba Cloanța, Vrăjitoarea cea Rea, Muma-Pădurii, Baba Novac și toate celelalte care au speriat copiii de pe la noi de când se știe neamul ăsta, dar, totuși, de ce au pus băbuța printre monștri? Bunicile de la noi, dacă vor vedea vreodată Painkiller pe calculatoarele noastre, cred că se vor simți ofensate să-și vadă nepotul cum butonează de zor un personaj care sare în stânga și-n dreapta tot timpul, are superarme în ambele mâini și trage din toate puterile, scoate tot felul de invec-


Unde te-ai dus, băbuțo?

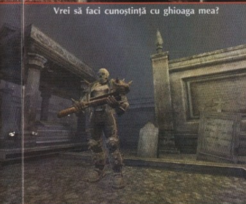

Texturile sunt excelente


Seamănă cu Roman S.A.


Nici arhitectura interioarelor nu e de lepădat

tive și dă cu mausul de birou de-i sare bila în tavan pentru că a dracu' babă nu vrea să moară astăzi. Mă gândesc că a fost o mișcare destul de proastă a producătorilor alegerea respectivei pentru unul dintre rolurile principale.




Vrei să faci cunoștință cu ghioaga mea?

Explicațiile

Fără îndoială că în situația de mai sus va trebui să-i dați bunicii câteva amănunte despre ceea ce se întâmplă de fapt în Painkiller. Atunci veți avea ocazia să-i spuneți bunicii că eroul din joc este de fapt un vânător de demoni. Nu omoară din plăcere și nici nu este plătit pentru asta. Eroul nostru trebuie să țină lumea departe de Răul incarnat în undeadi. Așa că și băbuța, și ceilalți monștri sunt de fapt ființe de pe pământul celălalt, sunt incarnări ale Iadului care s-au întors pe lume pentru a face rău, iar când tragi cu toate armele în băbuță faci un lucru bun.

Dacă aveți cât de cât experiență cu jocurile, atunci știți că nivelurile acestuia, oricât de multe ar fi, trebuie să introducă o atmosferă nouă la trecerea de la unul la altul. În Painkiller producătorii încearcă să le diferențieze atât de mult încât jucătorul să simtă că a intrat în alt joc în momentul când trece mai departe. Printre locurile pe care le vom vedea în joc se numără și o închisoare abandonată, o veche mânăstire, un castel în ruine sau chiar și un conservator imens. În total vor fi 20 de niveluri, care de care mai fascinante și mai pline de neprevăzut.

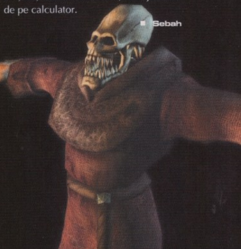
La treabă...

Pentru a ucide băbuța vom avea la dispoziție o cantitate imensă de arme. În cea mai mare parte, acestea sunt importate din lumea Quake-ului, incluzând rocket launcher-ul, lightning gun-ul și super nailgun-ul, fără să lipsească cele mai "micuțe": shotgun-ul, pistolul etc. Fiecare armă va avea și un alternative fire, fiind construită din două module. Producătorii au încercat să pună accentul pe combinațiile dintre arme.

Astfel, vom putea folosi nitrogun-ul pentru a îngheța adversarul, iar apoi cu shotgun-ul îl putem împrăștia în sute de bucăți. Acest lucru va fi posibil și datorită engine-ului Havok pe care-l folosesc, cu posibilități avansate de randare și de animare ale personajelor.

Dar mai multe despre joc vom afla în momentul în care va fi lansat. Până atunci, rămâneți la vechile metode de lecuire a durerii de cap și încercați să vă obișnuiți bunica cu violența din jocurile de pe calculator.

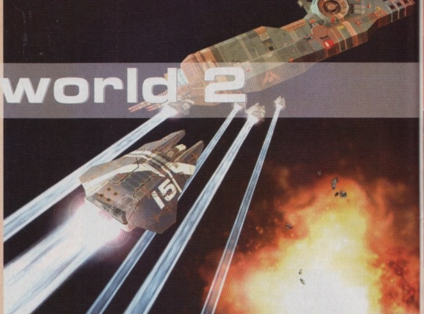
■ Sebah



Titlu	Painkiller
Gen	FPS
Producător	People Can Fly
Distribuitor	DreamCatcher Interactive
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie RAM	256 MB
Accelerare 3D	32 MB
Multiplayer	Da
Data apariției	Septembrie 2003
ON-LINE	www.painkillergame.com



Homeworld 2



Poza din dicționar la "RTS spațial"

Copii, care este cel mai mare, mai frumos și mai bestial RTS spațial apărut până acum? Nu, Sebastian, nu este O.R.B. Mihăiță, te înșeli, nu este Warcraft III (?!?). Bogdănel, nu e nici Haegemonia. Vă spun eu, dragii mei: adevăratul, unicul și, pare-se, repetabilul Homeworld este cel mai spațial RTS de valoare istorică apărut până acum. Există, poate, obiecții, dar acestea trebuie călcate fără milă în picioare, arse pe rug ca erezii și trase pe roată. După cum spuneam, chiar și înecat în sângele detractorilor, Homeworld rămâne ceea ce a fost dintotdeauna: un joc de excepție.

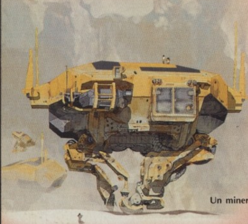
Și nu spun "joc de excepție" fără să-mi acopăr spatele cu grămada de premii câștigate de Homeworld (produs de Relic Entertainment și distribuit de Sierra/Vivendi Universal), printre care cel mai important este, evident, acela de Game of the Year 1999.

Însă care a fost totuși secretul succesului acestui RTS 3D? Doar există atâtea alte jocuri cu o temă cât de cât similară... Ce i-a făcut pe cei care au văzut prima dată Homeworld să-și adune cu grijă maxilarele de pe jos? Și, mai mult, va fi oare Homeworld 2 capabil să trezească în jucători aceleași stări euforice care în Homeworld erau la ordinea zilei? S-a fabulat foarte mult pe marginea lui Homeworld 2, s-au ținut dezbateri și conferințe, problema a ajuns chiar și în Washington și la Kremlin, dar detaliile despre Homeworld 2 se găsesc, până una alta, în cele ce urmează. E timpul pentru câteva...

Amintiri despre viitor

Sau profeții despre trecut... oricum ai lua-o, povestea din Homeworld pare a nu avea nici un trecut și nici un viitor. Ceea ce le părea sigur Exilaților când au ajuns pe Hiigara (Homeworld-ul atât de căutat) era că și-au găsit și ei în sfârșit un cămin, un loc de ctitorire a unui viitor luminos și de creștere în pace&liniște a progeniturilor (și chiar era nevoie, dat fiind masacrul de pe Kharak de la începutul Exilului). Dar n-a fost să fie. Hiigaranienii și Karan S'jet, liderul lor, au acum de-a face cu o nouă și groaznică amenințare (nu, nu e Bestia din Homeworld: Cataclysm). Evident, amenințarea are o vechime de miliarde de ani și își are originea în interiorul galaxiei. Ca și în primul Homeworld (și spre deosebire de Homeworld: Cataclysm), gamerul își adună jucăriile, pe care le încarcă în Mothership (nava spațială cu forma cea mai grațioasă din toate jocurile SF apărute până acum) și pleacă întru rezolvarea misterului din spatele Exilului inițial. În această poveste, concepută în așa fel încât să fie înțeleasă și de cei care n-au auzit în viața lor de Homeworld, ne vom afunda cândva în decursul acestui an, dar nu se știe exact când. Important este că, așa cum se observă și din imaginile din articol, Homeworld 2 va începe într-o manieră similară cu Homeworld, cu nava-mamă andocată pe orbită.

Pentru cei care cunosc Homeworld este evident că Homeworld 2 seamănă foarte mult cu predecesorul său, deși producătorii se mândresc cu un nou engine 3D, despre care însă nu oferă nici o informație. Adevărul este că în Homeworld engine-ul grafic, alături de muzica excepțională (Yes la credits și Barber's Adagio for Strings sună prea


Un miner


Blue Angels supersonic+





bine...) și de povestea cel puțin imersivă, a făcut jocul. Nimeni nu poate uita fundalurile poate prea pastelate (asemănătoare într-o anumită măsură cu cele din Haegemonia), dar oricum superbe din HW. Homeworld 2 promite o grafică cel puțin la fel de încântătoare.

Și vom avea ce vedea: flote gigantice (persistente, transferabile dintr-o misiune în alta), compuse din nave capitale enorme (fregate, crucișătoare, distrugătoare și carrier-e) și sute de nave mici (fighter-e, corvete) care să aducă balansul în bătălia coloșilor (sper că vom avea din nou ocazia să observăm mișcările absolut acvatice ale navelor; nu pot să separ Homeworld de ideea unui acvariu enorm și frumos colorat, populat cu balene, rechini, guvizi și plancton). Despre resursele necesare construirii acestor mega-flote producătorii nu spun nimic și de aici deduc că ne vom rezolva problemele tot cu R(esource) U(nits) obținute din "recoltarea" gazului și a asteroizilor.

Unul dintre punctele forte ale jocului pare a fi suportul excelent pentru dezvoltarea de MOD-uri. Dat fiind faptul că jocul va oferi suport de multiplayer pentru maxim 6 jucători în LAN sau pe Internet, era absolut necesar să fie implementat un utilitar care să permită crearea de hărți și chiar de MOD-uri.

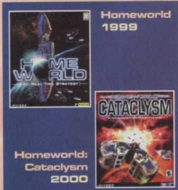
Detalii de control

Ce altceva era absolut remarcabil în Homeworld? Aș spune "interfața", deși unii ar putea spune că era cam greoaie. Adevărul este că uneori era destul de dificil să controlezi mișcarea flotelor, mai ales când era vorba de schimbarea "altitudinii" (M+Shift). Totuși, după training sau cel târziu după primele misiuni interfața devenea un prieten și te descurcai de minune, mai ales după ce învățai și rolul tastelor-funcție (X formation, Military Parade formation etc.) În Homeworld 2 lucrurile, se pare, vor rămâne aproximativ la fel în ceea ce privește interfața, așa că poate va fi mai bine să vă antrenați cu Homeworld înainte de a juca continuarea.

Nu sunt cunoscute cerințele de sistem, ceea ce este destul de neplăcut, dat fiind numărul mare de fani care, probabil, și-ar face un upgrade doar pentru a putea juca HW2.

Sunt convins că Homeworld este unul dintre puținele jocuri de până acum care a fost capabil să reziste în timp și să se adreseze unei clase speciale de jucători. Nu intră în categoria RTS prin forță brută, ci prin subtile elemente de intrigă și mai ales prin atmosfera excelentă, melanj de grafică, muzică și gameplay, din care grafica iese în evidență prin simplitate și design cu totul special. Screenshot-urile și schițele puse la dispoziție de producători nu fac decât să ne "enerveze" și să ni se pară că timpul trece mai greu... tot mai greu.

■ Mike



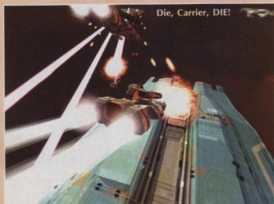
Homeworld 1999

Homeworld: Cataclysm 2000

Titlu	Homeworld 2
Gen	RTS
Producător	Relic Entertainment
Distribuitor	Sierra Entertainment/ Vivendi Universal
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	2003
ON-LINE	www.homeworld2.com




Fregate ajunse prea târziu


Die, Carrier, DIE!

Master of Orion III

"Decât codaş la oraş, mai bine-n Orion fruntaş"

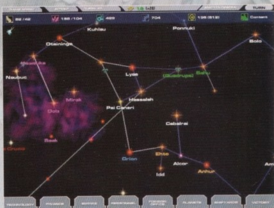
Din nefericire, în cazul de faţă a deveni fruntaş în Orion este ceva mai mult decât un... efort banal de integrare în spiritul obştesc preponderent sătesc. Complexitatea cu care funcţia de consilier şi apoi primar al Orionului ne întâmpină te duce cu gândul la cei 4 ani de studii silvice care nu te ajută în satul tău din Bărăgan cu absolut nimic. Problemele cu care te confrunţi nu numai că refuză să se lase rezolvate într-un stil obişnuit, nu neapărat paşnic, dar se transformă în adevărate disertaţii ale absurdului cu presupuşii subalterni, ca să nu deraieze de la scopul final prin luarea unor extreme supradecizii. Ei bine, voi sunteţi potenţialii consilieri/primari, iar criminalii subalterni sunt reprezentaţi cu succes de către AI-ul jocului.

Stăpân sau Sclav

Nu, nu este o întrebare, ci o afirmaţie. Ceea ce oferă într-adevăr original acest joc este faptul că are capacitatea de a-ţi determina o serie de senzaţii contradictorii. Dacă pentru un moment deţii controlul, o clipă mai târziu nici nu mai ştii pe ce lume trăieşti şi ai impresia că funcţia ta este aceea de a da clicuri pe butonul de End Turn. Ansamblul de informaţii citibile este de multe ori atât de pueril încât te face să te gândeşti la ziua aceea când te mirai pentru prima dată de ce tactu' stă şi se chiorăşte ca aiuritul la bucata aia de hârtie plină de dungi şi mare cât o faţă de masă... unde mai pui că mai şi înjura de mama şi de unu' Hagi. Totuşi, jocul are o poveste. Este aceea a vechilor Antarieni care, odată învinşi, sunt izolaţi intenţionat într-o închisoare dimensională şi lăsaţi să se descurce singuri. O comunitate restrânsă a reuşit să fugă înainte de izolare şi a format undeva departe o Confederaţie Antariană. De-a lungul mileniilor au crescut, cei închişi au reuşit să scape, s-au reunit şi dezvoltat la un nivel atât de înalt încât... nici nu vreţi să ştiţi, plus că din motive pur practice au creat vreo alte câteva rase, majoritatea experimente lăsate baltă. Şi uite aşa te miri cum de s-a populat universul... Ei bine, pe aici intervii tu cu bun simţ şi plătind o taxă de înscriere în jur de 40$. Aş vrea să spun că poţi alege... Stăpân... sau Sclav... dar nu poţi. În general, eşti şi una, şi alta.

AI prost, dar hotărât

Faţă de precursori, aici avem nici mai mult nici mai puţin de 16 specii grupate în 8 rase, fiecare cu caracteristicile, specialităţile şi problemele lor. Evident, fiecare specie în parte poate fi modificată între anumiţi parametri pentru a fi pe măsura aşteptărilor noastre. Pentru prima şi aproape ultima oară mai aveţi posibilitatea să alegeţi. De aici încolo AI-ul va tinde să preia controlul. Odată jocul pornit, veţi întâlni o interfaţă nici prea prietenoasă, nici prea proastă, care este însă însoţită de explicaţii pe post de tutorial. În funcţie de specia aleasă, veţi fi sau nu membru în Orion Senate, iar dotarea iniţială va fi compusă dintr-o planetă, un colony ship şi două scout-uri pentru explorarea sistemelor adiacente. Planetele sunt împărţite în aşa-zisele DEAs-uri sau mai exact zone de producţie, care sunt fie-

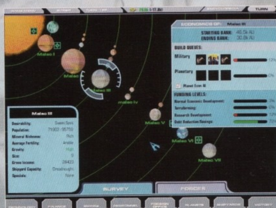


Prim-plan cu Harta

care "dispuse" să ofere maximum de productivitate pentru anumite tipuri de construcţii – mâncare, minereu, populaţie, cercetare etc. Desigur, puteţi încerca să modificaţi ceea ce AI-ul a hotărât că trebuie construit, dar să nu fiţi surprinşi atunci când veţi descoperi că nu prea contează ce credeţi voi. El va face tot cum crede de cuviinţă, fără să vă întrebe. Apoi, să zicem că vă dezvoltaţi şi ajungeţi să luptaţi. E clar că nu puteţi obţine prea multe încercând să controlaţi lupta (vă voi spune de ce). AI-ul o



Încep alegerile



Un sistem proprietate personală


Vedere din fabrică

va face pentru voi și suficient de prost încât să vă desenați cruci. În continuare, la partea de diplomație, care este totuși cea mai reușită, puterea militară este cea care dictează totul. Ai o navă-n plus? Gata moșu', suntem prieteni, facem schimb de tehnologie etc. Ai o navă în minus? Cum spuneai că-i zice imperiului vostru... Aaaaa... Păi, băi Aaaa, vă declarăm război, amărâților. Și uite așa, e clar că de multe ori o gândire simplă, de calculator, poate rezolva orice problemă...Visuri, bă!

Scopul și Mijlocul

Scopul jocului se poate hotărî încă de la început. Puteți fie să alegeți între a cuceri toată galaxia, a deveni președintele senatului, fie a descoperi cele cinci X's existente în galaxie. Deși pare tentant, partea cu devenitul președinte al senatului este oarecum... alegorică. Într-adevăr, există șanse care depind de voi și acțiunile voastre, însă, dacă unul dintre senatorii imperiilor rivale ajunge șef înaintea voastră, vă veți trezi cu o mică fereastră în care sunteți anunțați că ați jucat trei zile degeaba. Adică, totuși, unde este partea cu "jucătorul nostru stăpânul nostru"? A se observa faptul că, de multe ori, un pic de bun simț nu strică. Și uite așa, cu un micromanagement pe care vi-l puteți atribui în anumite situații, drumul spre frustrarea sigură devine din ce în ce mai asfaltat. Referitor la mijloace, diplomația este totuși cel mai tare punct al jocului. Deși nu poate rezolva totul, folosirea ei se dovedește a fi extrem de... plăcută. De la inițierea de schimburi de tehnologie și până la alianțe, există anumiți pași, unii chiar brutali, prin care puteți obține aproape tot ce doriți. Dacă sunteți membri în senat, aveți posibilitatea să votați anumite depoziții pe care nu trebuie însă neapărat să le respectați. De asemenea, puteți propune spre votare tot felul de lucruri, de la embargouri până la Total War sau... Total Peace. Votul vostru însă are o valoare care este 100% în funcție de volumul populației asupra căreia sunteți... "suveran"... adică End Turn-er. Referitor la luptă, aici avem de-a face cu o mare problemă. Spațiul este 3D, însă navele se mișcă în plan. Pentru a vedea ce se întâmplă, trebuie să dați zoom-ul la maxim. Dacă dați zoom out la maxim, navele vor căpăta dimensiunile unui pixel și nu le veți mai vedea. Așadar, lupta cu intervenție umană tinde să devină o utopie și, în concluzie, nu are decât să o rezolve AI-ul, așa prost cum o fi el.

Un dezastru

Deși nu am reușit să acopăr toate aspectele importante ale acestui complex joc (de exemplu, spionajul), nu cred că este nevoie de prea multe tehnicisme pentru a vă putea crea "Impresia". E clar că avem de-a face cu o producție de genul "non-joc", care a avut potențial, dar nimic mai mult. Fie-i praful de pe rafturi fără acarieni!

■ Locke





Master of Orion 2 – lansat în 1996
Master of Orion – lansat în 1994

Titlu	Master of Orion 3
Gen	TBS
Producător	Quicksilver
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 300 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Da
ON-LINE	moo3.quicksilver.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	5/10
Storyline	7/10
Impresie	5/10

6


Bătaia pixelilor



Planete în afara controlului

Warrior Kings: Battles

R(TS)evoluția continuă

" [...] un joc realmente mare, grandios, chiar dacă cere resurse serioase pentru a rula lin și stabil. În fond, nu pot face altceva decât să vă recomand cu toată inima un joc pentru care am tot respectul." (review Warrior Kings, LEVEL iunie 2002).

Așa am fost eu dintotdeauna, un băiat respectuos. Dar față de Black Cactus respectul este insuficient. Această mică firmă londoneză a încercat ceea ce nu au îndrăznit firme de un renume mult mai mare: să producă strategia în timp real totală, absolută, complet 3D și, mai mult, inovatoare. Mulți ar afirma cu tărie că așa ceva e imposibil, că s-au mai văzut d-astea și la case mai mari și tot n-a ieșit. Din comoditate, ne retragem de multe ori la un Age of Mythology sau un Warcraft III și, cel mult, visăm la un Starcraft 2. Totuși, aici, sub nasul nostru, stă un joc excepțional, care combină mai multe vise frumoase de-ale noastre și le transformă în realitate.

Black Cactus a lansat Warrior Kings când terenul nu era încă pregătit: hardware-ul, deși evoluat, nu era suficient pentru un joc de o asemenea amploare. În plus, jocul în sine nu era optimizat și făcea necazuri mari chiar și pe PC-uri puternice. Nu mai vorbesc de timpii enormi de încărcare, ce parcă depășiseră orice limită. La aproape un an de la WK, s-a schimbat distribuitorul (Microids a fost abandonat în favoarea lui Empire Interactive) și un nou joc și-a făcut apariția: WK: Battles.

La prima vedere, lucrurile stau la fel ca în Warrior Kings. Marea deosebire a survenit însă la partea de gameplay: jocul a devenit... jucabil în adevăratul sens al cuvântului. Asta nu înseamnă că resursele necesare rulării lui Warrior Kings: Battles sunt mai prejos decât în cazul predecesorului său. Am reușit, ca și în cazul lui Command &

Prim plan cu Harta






Total War? Care... Total War?

Conquer: Generals, să pun "în genunchi" cu WK: Battles un sistem, zic eu, performant: P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4 Ti 4200. Adevărul este că jocul rulează acceptabil cu totul la maxim (mai puțin fog distance-ul, dus aproape la minimum, pentru că altfel te uiți la poze), cu condiția ca inteligența artificială să nu ducă lupte prea intense cu ea însăși în fundal, caz în care capeți o puternică senzație de 486 strangulat. Dar mai târziu despre asta, pentru că acum începe o poveste.

Orbis ne-romana

Latinii visau să creeze "Orbis Romana". Black Cactus chiar a creat Orbis, dar nu "Romana", ci "europeana". Lumea din Warrior Kings: Battles este, geografic, aceeași din primul WK (o Europă modificată), cu deosebirea că 100 de ani și o mare dinastie s-au perindat pe aceste meleaguri. Artos câștiga tronul imperiului în urmă cu un secol și punea bazele unei puternice dinastii. Totul a mers bine până când ultimul Artos a fost asasinat, copil fiind, de un Lord Protector (care l-a înjunghiat și l-a băgat într-un butoi cu vin care s-a spart la o petrecere). Evident, odată cu regicidul s-a instalat haosul și imperiul din Orbis s-a destrămat. Tot soiul de ciudați și-au creat mici state feudale și fiecare speră să ajungă din nou în poziția de lider suprem. Lordul Protector este acum un "împărat" într-o poziție foarte precară. Jucătorul își începe aventura în Angland. De aici, practic, totul depinde de el. Povestea centrală se încheie aici, dar tot aici încep o grămadă de povești zonale, fiecare specifică unui anumit inamic (sau inamică). Războiul de reîntregire a neamului te poartă din Ibericus (Spania contorsionată), prin teritorii cu nume foarte sonore pentru noi (Dacianus, Valakia, Magiaria), până în stepele din Rusland, în est. Evident, producătorii nu au făcut eforturi prea mari pentru a "reinventa" lumea. Dar asta nu deranjează.

Toată această pseudo-Europă medievală este divizată teologic în imperialiști (creștini) și păgâni (alegerea unei laturi o exclude pe cealaltă într-o misiune). Fie cu, fie împotriva lui Dumnezeu, toți sunt fanatici, iar religia nu le servește decât pentru atingerea scopurilor politice. În fiecare teritoriu sunt cel puțin doi generali inamici, fiecare încercând să-l distrugă pe celălalt. Aici apare o problemă: deși ți se spune la începutul celei mai importante misiuni a jocului (cucerirea Liguriensisului – nordul Italiei din realitate, care aduce după sine obținerea coroanei) că cei trei generali (printre care Lordul Protector) sunt aliați împotriva ta, totuși, când am jucat-o, s-au bătut ca chiorii și unul a ieșit din cursă, ceea ce mi-a ușurat enorm misiunea. Cu ocazia asta vă doinesc din nou de cerințe hard-




Avantajele de a fi creștin

ware, care ating limita când doi fanatici se luptă între ei (chiar în zona acoperită de fog of war) și amândoi cu jucătorul.

Warrior Kings: Battles se dorește a fi un RTS revoluționar. În Vest se vorbește despre el ca despre jocul care a readus S-ul în RTS. Sunt perfect de acord. WK: Battles este visul oricărui pasionat de strategii în timp real. Grafica 3D este excelentă și mișcarea absolut liberă a perspectivei îți permite să te plimbi pe jos, printre trupe, prin sate, prin cetăți, și să vezi totul la persoana I. Asta este cu adevărat fascinant. Am stat minute întregi doar să admir ca într-o plimbare ceea ce în Age of Empires vedeam numai de la cucurigu. Evident că WK: Battles se joacă în principiu tot ca Age of Empires/Mythology, din nori, pentru o perspectivă completă asupra câmpului de bătălie, dar te simți liber să faci ce vrei, și asta dă farmec.

Sunetul este excelent poziționat. Așezat în iarbă, poți asculta păsări și vânt în jurul tău, în timp ce în spate arcașii lansează săgeți care îți vâjâie pe lângă urechi și nenorocesc inamicul. Există însă probleme serioase cu muzica. Nu că nu ar fi potrivită, dar de câte ori începe o nouă melodie, jocul ia o scurtă pauză, ceea ce m-a enervat într-atât încât am jucat WK: Battles fără muzică.

Tehnic vorbind, jocul este realizat aproape impecabil. Bug-urile nu sunt deranjante (unitățile trec unele prin altele, de exemplu), replicile au umor și sunt bine alese (deși Squire-ii sună complet idiot), ce mai, Warrior Kings: Battles e un fenomen. Mai am un pic și dau în idolatrie, așa că trec la ... mai multe laude și osanale.

Mă închin

Sunt atât de multe elemente demne de toată lauda în WK: Battles! Dacă ar fi să aleg, aș lăuda logistica realistă (satele, și nu fermele individuale, produc mâncarea, iar lemnul și piatra intră la categoria "materials"; împreună cu aurul, alcătuiesc resursele fundamentale ale jocului <mai e și mana> și devin disponibile doar când o căruță le depozitează în manor/fort/palace sau în warehouse).

Vine apoi damage-ul realist: s-a terminat cu povestea aia în care o selecție de cavaleri năpădeau baza inamicului și rădeau totul de pe fața pământului. În Warrior Kings: Battles doar săgețile cu foc și armele de asediu (catapulte, trebuchet-e, explozive carts etc.) reușesc să afecteze clădirile.

Tot de realism ține experiența căpătată de unități (în luptă sau la antrenamente). O unitate cu experiență este mult mai puternică decât aceeași unitate proaspăt ieșită din baracă.

Apoi este elementul tactic în sine: combinațiile extrem de numeroase de unități permit fiecăruia să joace cum îi place. Personal, am ales să fac toate eforturile pentru a cerceta cât mai rapid Gunpowder (permis de Renaissance, linie de dezvoltare accesibilă atât imperialiștilor, cât și păgânilor), pentru ca apoi să îmi creez o forță extraordinară atât în ofensivă, cât și în defensivă: dragoons. Alții preferă latura magică: binecuvântări, blesteme și arhanghelul Mihail pentru creștini sau incantații, sacrificii umane și diabolicul Abaddon pentru păgâni. Alții vor alege spionii (computerul îi folosește într-o fericire) pentru a provoca inamicului pagube și, mai mult, nervi. Mi s-a întâmplat de 'șpe mii de ori să mă trezesc că îmi arde baza pentru că, până am dat eu cu inamicul de pământ peste deal de casă, un spion inamic a dat "arson" peste tot la


Abaddon cu un prieten


Arhanghelul Mihail cu niște prieteni

mine în bază și n-a pățit nimic pentru că unitățile nu-l văd ca inamic (decât dacă stă alt spion în preajmă).

E enorm de mult de spus despre Warrior Kings: Battles, dar savoarea nu i-o prinzi decât jucând, uneori nopți întregi pentru două-trei misiuni.

Iartă-mă!

Dragă Warrior Kings: Battles, îmi pare rău, dar ai și părți nașpa. În primul rând, explică-mi și mie de ce Dumnezeu (sau Abaddon...) nu permiți unități maritime în single player, ci doar în multiplayer (human vs. human)? Mai mult, de ce ai timpi de încărcare așa mari? Bine, măcar ți-au dat producătorii la încărcare câteva citate cu gust, care prind chiar bine, pentru că mai și învață omul câte ceva despre tine.

Mai mult, de ce au rămas texturile urâțele? Și de ce este AI-ul idiot și trimite același număr de unități, în aceeași combinație, prin același loc unde a luat bătaie de câteva ori prea mult? (Nu știu la ce îi mai trebuie toți scouts-ii ăia.) Și de ce, deși e inclus un AI General editor bine pus la punct (unde poți edita agresivitatea, stilul de joc <expansiv, comercial etc.>, susceptibilitatea de trădare, dorința de alianțe etc.), singurul moment în care am văzut că încearcă ceva pe linia diplomatică a fost în prima misiune când un amărât, cum m-a văzut, s-a dat urgent "bine"?

Nimic din ce e rău în WKB nu e mai rău decât în alte RTS-uri, dar ce e bun e mult mai bun. Jucați-l, enervați-vă, dup-aia faceți un upgrade, jucați-l din nou și, mai ales, încercați-l în rețea. Acolo e potențialul latent al jocului. Altfel e păcat de el și de S-ul pe care îl pune cu adevărat la loc în RTS.

■ Mike

Titlu	Warrior Kings: Battles
Gen	RTS
Producător	Black Cactus
Distribuitor	Empire Interactive
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	warriorkingsbattles.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8.4


Să pierdem ușor!

8:15 Antrenament intensiv


8:20 Poziționare tactică


8:28 Inamicul își arată mutra.


8:34 Dragoons la înaintare?!?!


8:35 Păcat de ei...

Enclave



Bine versus Rău, acum într-o nouă (?) prezentare

Unul dintre port-urile de pe Xbox pe PC pe care le aştept cu sufletul la gură este Halo... Până atunci însă se pare că va trebui să mă mulţumesc (şi voi la fel) cu Enclave. La fel ca şi Halo, Enclave a fost la început un joc pentru PC. Odată cu lansarea Xbox-ului şi cu binecunoscuta strategie a celor de la Microsoft de a lua jocuri ce erau în producţie pentru PC şi a le face (mai mult sau mai puţin) exclusive pentru Xbox, cei de la Starbreeze au schimbat şi ei macazul şi platforma pentru care era dezvoltat jocul.

Enclave a fost un joc destul de aşteptat de posesorii de Xbox-uri, mai ales datorită graficii pe care o promitea, dar în cele din urmă jocul s-a dovedit a fi un eşec. Mai târziu, cei de la Vivendi Universal au decis să-şi încerce norocul şi pe PC şi astfel Enclave a apărut într-un final şi pe platforma pentru care a fost conceput iniţial. Portarea pe PC le-a acordat celor de la Starbreeze destul timp ca să repare ce era de reparat şi să aducă ceva îmbunătăţiri jocului (strict legate de diferenţele dintre PC şi Xbox).

Nu am mai jucat un action/RPG cu tematică medievală, săbii, topoare, orci şi alte orătănii de când cu Rune, aşa că Enclave a devenit candidatul perfect pentru a umple un gol în "biblioteca" mea de jocuri. Dacă a reuşit sau nu o să aflaţi în continuare.

Se crăpă pământul!

Povestea din Enclave este, puţin spus, una mult prea cunoscută. Oamenii buni, generoşi, frumoşi şi devreme acasă şi creaturile întunericului, iuţi la mânie şi cu o pasiune pentru sânge nevinovat ajung la o înţelegere şi concluzionează că aşa nu se mai poate! Ori noi, ori voi... Şi dă-i şi luptă până când Răul e cât pe ce să învingă, iar cei buni cât pe ce să dispară de pe faţa pământului. Noroc cu un vrăjitor o ţâră mai puternic decât forţele întunericului, care pune mâna pe toiag, trânteşte o înjurătură de mamă, tată şi purcel şi crapă totul. În special pământul de sub picioarele demonului ăl mare de conducea armata celor răi şi urâţi. Odată dispărut conducătorul lor preaiubit, armata Răului devine o pradă uşoară pentru feciorii Luminii.

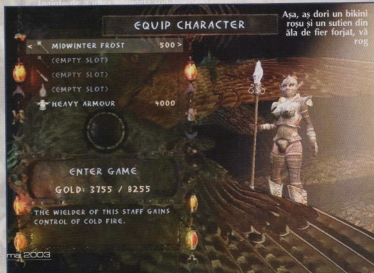
Punct.

Acum, la mulţi ani după evenimentele de mai sus ai de ales între a ajuta Răul să învingă Binele sau Binele să învingă Bine... ăsta, Răul. Grea sarcină, oricum ai privi situaţia.

Odată aleasă calea spre victorie, e momentul să intri în joc. Trebuie să vă spun că partea de RPG din Enclave este oarecum inexistentă şi poate fi motivată eventual doar prin faptul că îţi poţi alege un personaj (din 12 opţiuni) şi armele preferate la începutul fiecărei misiuni. Ori asta, ori lumea a început să considere RPG orice joc ce se desfăşoară într-o lume fantasy. Şi dacă nu e Role Playing Game, atunci e clar Action. Aşa, action cu nemiluita transpus într-un gameplay simplist.

La începutul fiecărei misiuni îţi este dată posibilitatea de a alege un personaj (din clase diverse: Knight, Wizard, Huntress etc.) şi de a-l echipa corespunzător. De-a lungul fiecărei misiuni vei strânge o anumită sumă de bani pe care o vei putea investi mai apoi în arme, armuri şi alte lucruri necesare unui luptător adevărat.

De asemenea, în unele misiuni vei da peste NPC-uri pe care dacă le ajuţi (de cele mai multe ori salvându-le de la moarte sigură), le vei putea adăuga mai apoi la lista de personaje disponibile la



Aşa, aş dori un bikini roşu şi un sutien din ăla de fier forjat, vă rog

începutul fiecărei misiuni. Fiecare misiune poate fi dusă până la capăt cu fiecare dintre personajele disponibile, dar, evident, unele misiuni cer anumite personaje pentru a-ți face viața și jocul mai ușor.

Fiind un joc portat de pe o consolă, sistemul de salvări din Enclave vine cu obișnuitele checkpoint-uri și, bineînțeles, fără posibilitatea de a salva în timpul jocului. Este un lucru deranjant, mai ales dacă îl combini cu diversele bug-uri care pot ori să îți blocheze calculatorul, ori să îți blocheze personajul într-un loc (sau NPC) de unde nu-l mai poți scoate. O misiune nu poate fi terminată decât dacă o joci dintr-un foc de la un capăt la celălalt. Contrar așteptărilor mele, checkpoint-urile din misiuni nu salvează progresul jocului, ci servesc doar ca loc de "înviere" a personajului în cazul accidentelor grave, fatale chiar, de genul moarte_subită_cu_săgeata_în_gât. Având în vedere că unele misiuni pot dura destul de mult, sistemul de salvări din Enclave nu poate să-și atragă din partea mea decât calificativul de "inamicul public numărul 1" și un "pe tac'tu!" în cazul blocării sistemului sau întreruperii jocului din cauza unor factori cotidieni neprevăzuți ("plimbă câinele", "du gunoiul", "mai pune și tu mâna pe o carte!" etc).


Uite cum zboară numerele!!!

Tii, frumos îți șade...

După cum vă spuneam mai sus, Enclave are parte de acțiune cu nemiluita, 100%, non-stop și încă un pic... Din păcate, gameplay-ul este simplist, bătăliile având doar o brumă de strategie în ele, ajungând în cele din urmă să devină repetitive cu posibilitatea de a evolua în plictiseală pentru gamerul mai cu pretenții. Nici urmă de stilul de luptă din, să zicem, Blade of Darkness unde conta cum, unde și când loveai/apărai. Este un stil mai apropiat de cel din Rune, dar un pic mai haotic, cel puțin în cazul luptelor de apropiere. O posibilă salvare vine din multitudinea de personaje din care ai de ales, fiecare cu stiluri diferite de luptă (jocul cu arcașa – fără conotații de orice fel, vă rog – mi s-a părut cel mai interesant), ceea ce mai poate scoate din amorțeală un joc care nu vine cu nimic nou din acest punct de vedere.

Grafica, pe de altă parte, este unul dintre puținele aspecte (stai un pic... chiar singurul) în care jocul excelează. Este și normal dacă te gândești că este un joc venit de pe Xbox, unde dacă nu ai grafică, nu se uită nimeni la tine. Nu o să continuu însă pe această temă pentru că, sincer, aspectul grafic mă interesează prea puțin, mai ales în cazul unui joc care nu prea are altceva ce arăta.

Pe data viitoare

Finalul celor două campanii (Light și Dark) din Enclave lasă larg deschisă ușa pentru un sequel. Dacă ar fi după mine, m-aș asigura că am închis bine ușa, am pus lacătul și am înghițit cheia. Enclave este, fără doar și poate, un joc frumos, cu o grafică demnă de un sistem puternic, dar fără să fie atractiv din punct de vedere al gameplay-ului. O poveste destul de șubredă și lipsa multiplayer-ului nu fac decât să mă convingă să termin odată articolul, să dau nota și să uit de el.

■ Mitza

Titlu	Enclave
Gen	Action
Producător	Starbreeze
Distribuitor	Vivendi Universal
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	enclavegame.com



Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	4/10
Impresie	5/10

6


Un Knight scăpat la zoo

DELTA FORCE BLACK HAW

**"Cred că nimic nu se mai poate face,
Când tot pământul arde între noi,
Acum, în ultima zi de pace,
Acum, în prima noapte de război."**

Adrian Păunescu, 13 februarie 2003,
București-Constanța
("probabil a fost scrisă în tren")

Numărul din septembrie de anul trecut al revistei LEVEL conținea două articole referitoare la seria Delta Force. Unul dintre ele era review-ul la Delta Force: Task Force Dagger, celălalt era preview-ul la Delta Force: Black Hawk Down. Primul, într-o notă puternic critică, analiza jocul care tocmai fusese lansat și exprima nemulțumirile noastre referitoare la cel de-al treilea joc al seriei, în timp ce al doilea articol, optimist, lăsa să se întrevadă o fărâmă din ceea ce al patrulea joc al seriei avea de oferit. Iată că, după amânări peste amânări, Novalogic lansează în sfârșit Delta Force: Black Hawk Down. Să continuăm însă în nota serioasă (sic!) a motoului articolului pe care-l aveți în față și să vedem ce ne oferă jocul pe care, sunt convins, nu l-am așteptat numai eu cu sufletul la gură.

Mai întâi... adevărul

După cum probabil știți până acum, jocul este versiunea interactivă a ceea ce s-a întâmplat în Somalia în



Black Hawk Down! I repeat: Black Hawk Down!

WK DOWN

anul 1993. Filmul, despre care am povestit și în preview și care stă la baza jocului, este o adevărată capodoperă, reușind să redea evenimentele care au avut loc acolo dintr-o perspectivă ciudată, rar văzută în producțiile americane.

Jocul ne pune în postura unui membru al trupelor speciale americane, aflat în Somalia. Aici vine și întrebarea: ce au căutat americanii acolo, în Mogadishu? Primul obiectiv al trupelor americane a fost să asigure liniile de aprovizionare cu ajutoare pentru populația flămânzită de războiul civil și asuprită de lorzii militari ai Somaliei. Un al doilea obiectiv consta în asigurarea ordinii în Mogadishu. Însă americanii, cu toate agențiile lor, nu prea aveau de unde să știe ce-i aștepta aici. Rezultatul a fost înfiorător în ceea ce privește numărul de victime de o parte și de alta.

Jocul încearcă să ne introducă, pas cu pas, în atmosfera din Somalia. În single player vom avea de ales din mulțimea de misiuni care ni se oferă la început. Primele pot fi alese în mod aleatoriu, deoarece nu există o legătură strânsă între acestea. Ele constau în diferite obiective: asigurarea pazei unui convoi, cucerirea unui anumit sector și asigurarea securității în cadrul acestuia, misiuni de recuperare. În mare parte, acestea urmăresc evenimentele din film. Pe la jumătatea jocului, misiunile nu vor mai putea fi alese la întâmplare și va trebui să le parcurgem în ordinea lor cronologică. Este vorba despre operațiunea cu numele de cod...

IRENE

Aceasta constă în capturarea anumitor "oficialități" somaleze și escortarea lor spre tabăra americană. Bineînțeles că lucrurile nu vor merge ca pe roate și se va ajunge la tot ceea ce am asistat în timpul filmului: convoi blocat, elicoptere prăbușite etc.

Black Hawk Down aduce diferențe semnificative față de celelalte titluri ale seriei. Acestea constau în principal în atmosfera jocului. Producătorii au reușit să creeze o impresie de realism foarte puternică. Feeling-ul jocului este excelent. Aproape fiecare misiune începe printr-o secvență cinematică. Jucătorul este introdus în fiecare misiune prin intermediul elicopterelor, al bărcilor sau humvee-urilor. Zgomotele din jur, sunetele, imaginile, mișcările NPC-urilor contribuie eficient la crearea atmosferei, a tensiunii dinaintea unei misiuni. Astfel, la operațiunea din Mogadishu auzi urlete în căști: "Operation code IRENE! I repeat: IREEENE". În momentul următor, pleci în fugă de lângă corturile de campanie spre zona de amerizare unde te așteaptă zeci de elicopterele cu elicele învârtindu-se, înconjurate de praf, spre care vezi alergând o mulțime de soldați. Te duci și tu spre mica "pasăre" care ți-e indicată, te agăți cumva în partea laterală și pornești peste ținuturile deșertice pentru a ajunge în Mogadishu.

Atenția la detalii a producătorilor este maximă. Vă dau un singur exemplu: în film, în momentul în care s-a pornit operațiunea Irene, elicopterele americane au trecut deasupra unui deal, de pe care un mic copil le făcea cu mâna. Deh, joacă de copil. Dar, după ce au trecut elicopterele, copilul a format un număr, a dus un mobil la ureche și i-a informat pe capii somalezilor că: "*Vine* dușmaniiii!". Ei bine, în joc, în momentul în care te îndrepți spre Mogadishu, vezi o mogâldeață pe vârful unui deal, fără armă, care pare pusă acolo ca străjerii de pe vremea dacilor. Numai buciumul îi mai lipsește.

Armată, nu glumă

În timpul jocului, vom intra în pielea unor soldați de elită din trupele americane. Vom fi pe rând soldați în regimentul 75 Rangers și în trupele Delta Force. Unitățile de elită Delta Force nu sunt recunoscute oficial nici acum de guvernul Statelor Unite. Rolul lor în Somalia a constat în special în capturarea lui Aidid (ultima misiune a jocului, care se desfășoară la 3 ani după evenimentele din Mogadishu, vă va demonstra eficiența lor) și a locotenenților lui. Aceștia sunt unii dintre cei mai experimentați și mai bine antrenați soldați din lume. Ei au reușit în Mogadishu să cucerească o





Puțintica iarbă verde din Somalia



Noaptea nu-i ca ziua


O adevărată armă automată


Eu sunt unu' din ăia!


Mama lor de așchilopați

clădire întreagă, să captureze 24 de oficiali somalezi și, deși mulți dintre ei aveau arme, să nu se înregistreze nici măcar o victimă.

În joc însă membrii echipei nu sunt deloc atât de competitivi ca în realitate. Ajutorul lor nu prea se simte. Comenzile pe care le putem da echipei formate din trei oameni plus jucătorul sunt destul de sumare. Au existat situații în care un somalez nervos trăgea puternic cu kalashnikov-ul la 5 metri de ei și băiețașii mei se uitau la cât de frumos era soarele pe cer. Același lucru pot să-l spun însă și despre somalezi. Bătuți în cap, frate, nu alta. Există situații în care trag de la 3 metri și nu sunt în stare să te nimerească. Ba, mai mult, te aud că tragi în unul de-al lor, îl văd căzând în fața lor și ei vin în fugă, de după colț, se lasă în jos ca și cum te-ar fi ginit ei cumva că ești pe acolo, dar se uită exact în partea opusă celei din care ai tras. Nu-ți rămâne altceva de făcut decât să le înfigi câteva gloanțe în posteriorul slăbănog pe care ți-l afișează atât de mândri.

Cu toate că AI-ul nu este chiar atât de competitiv pe cât ne-am dori, este evidentă totuși o îmbunătățire față de versiunile anterioare. Mai mori și tu, și chiar destul de des, din cauza numărului mare de inamici cu care ai de-a face și a camuflajului bun pe care-l au.

Sistemul de salvări al jocului este unul destul de antrenant. Pentru fiecare misiune ai la dispoziție un anumit număr de salvări peste care nu poți să treci. Limitarea poate să fie enervantă pentru cei care sunt obișnuiți cu un quick-save după fiecare inamic ucis, dar mi se pare un sistem interesant, deoarece numărul de salvări diferă în funcție de dificultatea misiunii și aduce un element în plus care trebuie luat în calcul de jucător.

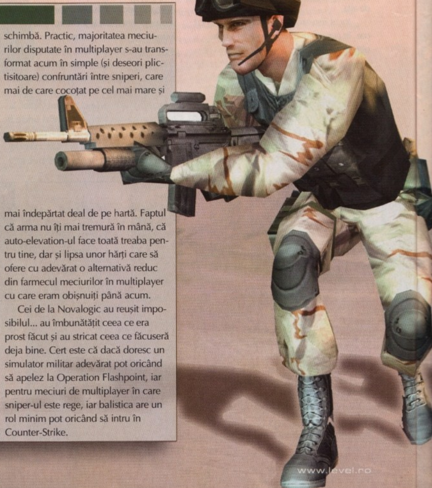
D'ale lui Mitza

Cele mai "aprinse" partide de multiplayer date în redacția LEVEL au fost și vor rămâne cele de Delta Force (1, 2, 3...). Nimic nu se compară cu deathmatch-urile date în compania altor 10 amici care fug pe dealurile înverzite ale nu-știu-cărei țări subdezvoltate din lumea a treia.

Având în vedere ultimele evoluții ale celor de la Novalogic (vezi Comanche 4), nu mă așteptam la nimic bun din partea celui mai nou joc din seria Delta Force, mai ales că majoritatea jocurilor făcute pe licențe de filme cu succes la box-office au fost dezamăgitoare. Acum însă trebuie să recunosc faptul că cei de la Novalogic au pus osul la treabă, au scos un engine de-a dreptul frumos (cu cerințele de sistem de rigoare) și au reușit să creeze un single player încă dezavantajat de AI-ul precar al inamicilor și al camarazilor tăi, superior tuturor celorlalte jocuri ale seriei.

E de observat faptul că jocul este acum mai puțin simulare (cel puțin la nivelul armelor) decât în precedentele Delta Force-uri și deși acest lucru nu deranjează în single player, când vine vorba de modul multiplayer, situația se schimbă. Practic, majoritatea meciurilor disputate în multiplayer s-au transformat acum în simple (și deseori plictisitoare) confruntări între sniperi, care mai de care cocoțat pe cel mai mare și mai îndepărtat deal de pe hartă. Faptul că arma nu îți mai tremură în mână, că auto-elevation-ul face toată treaba pentru tine, dar și lipsa unor hărți care să ofere cu adevărat o alternativă reduc din farmecul meciurilor în multiplayer cu care eram obișnuiți până acum.

Cei de la Novalogic au reușit imposibilul... au îmbunătățit ceea ce era prost făcut și au stricat ceea ce făcuseră deja bine. Cert este că dacă doresc un simulator militar adevărat pot oricând să apelez la Operation Flashpoint, iar pentru meciuri de multiplayer în care sniper-ul este rege, iar balistica are un rol minim pot oricând să intru în Counter-Strike.



Motorul

Da, în sfârşit Delta Force vine cu un engine nou. Acesta se comportă excelent. Avem efecte de tot felul, cu exploziile excelent create atât în ceea ce priveşte aruncarea obiectelor din raza de acţiune a acestora, cât şi în privinţa culorilor şi a fumului care le însoţesc. Grafica se ridică la standardele posibilităţilor actuale, ba chiar le depăşeşte din punct de vedere al cerinţelor de sistem. Nu este vorba despre faptul că nu-l puteţi juca, dar pentru a avea la maxim detaliile, rezoluţia şi toate cele care ţin de prezentarea grafică a jocului, va trebui să aveţi sistem, nu glumă. Eu, personal, cu un P4 la 2,4 GHz, 512 RAM şi GeForce 4 Ti 4200 nu am reuşit să duc la maxim toate opţiunile din setările graficii. Dacă vă permiteţi, atunci veţi fi uimiţi de cât de bine arată jocul. Personajele sunt redate foarte bine, texturile sunt realiste, vehiculele şi întregul mediu înconjurător vă vor convinge că sunteţi acolo, în mijlocul Somaliei, cu o mulţime de somalezi care vă vor ficaţii. Animaţiile personajelor dau impresia de fiinţe vii. Parcă totuşi sunt create prea puţine tipuri de somalezi. După ce petreci ceva timp în joc, începi să-i recunoşti de la distanţă pe cei care sunt inamici (nu există decât 2 sau 3 tipuri) faţă de civilii mai mult sau mai puţin paşnici (au prostul obicei de a căuta pietre pe drum şi a ţi le arunca în cap). Bug-uri există. Nu sunt în număr foarte mare, dar devin frustrante în anumite momente, mai ales în multiplayer. Sunetul are tot ce-i trebuie: poziţionare 3D, putere, realism etc. Pentru cei care nu au o placă de sunet performantă sau care stau mai prost cu orientarea, interfaţa le vine în ajutor. Pe mica hartă din colţul din dreapta jos este redată zona din care s-a auzit ultimul zgomot de armă. Din nou iese în evidenţă atenţia la detaliu a producătorilor. În momentul în care ne aflăm pe străzile înguste ale oraşului, între clădiri sau între dunele de nisip ale deşertului, poziţionarea sunetului nu-ţi mai iese pe hartă şi nu mai poţi să-ţi dai seama de ea în căşti. Reflectarea sunetului în obstacolele apropiate te împiedică să realizezi din ce parte vine acesta. Sunetul are însă şi el câteva hibe, pe care vi le voi prezenta în capitolul următor. Muzica în schimb, la fel ca cea din film, este superbă.


Senzaţia de luptă este amplificată de prezenţa elicopterelor



Aşa arată o explozie



Armele din joc sunt cele pe care americanii le-au folosit în timpul acţiunii din Somalia. Un arsenal întreg vă aşteaptă să-l folosiţi împotriva somalezilor, cu ultimele îmbunătăţiri care fac din cel care le poartă un soldat perfect. Din păcate pentru serie, acestea au devenit mult mai arcade. Adică au eficacitate mult prea bună în orice poziţie, neexistând nici o diferenţă între tragerea din poziţia culcat sau cea din alergare. E drept că, în cazul sniper-elor, luneta nu apare decât dacă stăm pe loc, dar în cazul armelor automate ne putem uita liniştiţi prin lunetă (cele care sunt dotate cu aşa ceva) în timp ce alergăm.

Când *e* mulţi...

Distracţia cea mai mare a seriei Delta Force şi ceea ce l-a făcut să fie îndrăgit peste tot pe unde am auzit vorbindu-se despre el a fost multiplayer-ul. Până la apariţia acestui ultim titlu, din multiplayer consta întregul feeling al jocului. Cel puţin pentru mine, să pleci cu sniper-ul în mână pe dealurile înverzite ale hărţii,


Luptele din clădiri

să-ți găsești un loc cât mai ascuns posibil în care să iei poziția de tragere și să încerci apoi să găsești inamicul înainte ca el să te vadă pe tine era o însărcinare care îmi ocupa ore întregi pe zi. Nu s-a schimbat nimic, ba dimpotrivă, din anumite puncte de vedere, lucrurile chiar s-au îmbunătățit.

Multiplayer-ul este disponibil în diferitele moduri cu care ne-am obișnuit până acum: deathmatch, team deathmatch, capture the flag, king of the hill etc. Putem opta pentru diferite specializări: sniper, gunner, medic și CQB (nu știu ce înseamnă, dar din câte am văzut, e un tip care poate să arunce chestii în aer). După cum vă dați seama, jocul a devenit mult mai complicat. Din păcate, pentru a-i simți adevărata putere, ar trebui să se întâlnească destui jucători. Jocul suportă 50 de jucători pe același server. Vă dați seama ce măcel adevărat poate ieși.

Hărțile s-au schimbat față de ceea ce cunoșteam până acum. Majoritatea sunt în orașe sau au în centru așezări mai mari sau mai mici, cu peisaje deșertice, pline de galbenul nisipului. Pe majoritatea hărților sunt cuiburi de mitraliere și humvee-uri care au un traseu prestabilit, încercuind în mișcarea lor așezarea. Jucătorul se poate urca în acestea și poate pune mâna pe puternica mitralieră cu care sunt echipate. De asemenea, harta este survolată de elicoptere în care ne putem urca. Jocul nu-ți permite aceeași libertate ca în Battlefield 1942, dar, spre deosebire de acesta, mi se pare mult mai accesibil unui număr mai mic de jucători (este fun și în 5 sau 6).

Având în vedere faptul că mediul înconjurător se compune în cea mai mare parte din deșert, nu vom mai avea prea mulți copaci, păduri, tufișuri în care să ne ascundem. În schimb, în adevărata pregătire a sniper-ilor de elită, jucătorul va deveni una cu solul în clipa în care se culcă pe nisip. Adică devine aproape invizibil, distingându-se cu greu forma sa în marea de nisip și căpătând culoarea acestuia. Nimic rău, mai ales dacă ne gândim că astfel jocul devine și mai dificil.

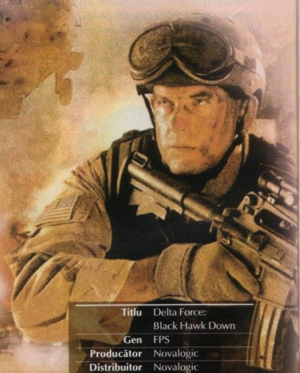
Ceea ce lipsește cu desăvârșire este sunetul pe care-l face jucătorul atunci când se mișcă. Devine foarte ușor pentru ceilalți ca, în clipa în care au descoperit locul în care te afli, să ocolească jumate de hartă și să-ți spintece spinarea, deoarece pașii lor nu se aud deloc. Înțeleg că nisipul absoarbe zgomotele pașilor, dar nici chiar să nu auzi nimic, frate. Apoi, mai sunt și așa-numitele iluzii optice: poți să-l vezi pe celălalt, departe pe un deal, și să tragi ca nebunul în el degeaba, iar el să vadă gloanțele cum se opresc în dâmbul din fața lui, care ar trebui, de fapt, să te împiedice să-l vezi.

Hai la joc!

Delta Force: Black Hawk Down aduce, cu siguranță, îmbunătățiri seriei. Jocul a câștigat foarte mult în atmosferă, în feeling. Din acest punct de vedere se apropie destul de mult de MOHAA, comparația putându-se face foarte ușor între Omaha Beach și Operation Irene. Din păcate, s-a îndepărtat destul de mult de simulatoarele militare. Tactică nu prea există, cel puțin în single player, chiar dacă ai ditamai trupa de profesioniști după tine. De asemenea, jocul s-a apropiat prea mult de arcade. Sniper-ul nu mai trebuie reglat în funcție de distanță, pentru că se reglează automat, nu mai există tremuratul armei în mână, iar restul armelor sunt mult prea exacte.

O altă pacoste a jocurilor din ultima vreme: sunt prea scurte. Parcă totuși, chiar dacă am obținut și rezolvarea întregului conflict somalez, jocul a ținut prea puțin. Multiplayer-ul în schimb este drăguț și face toți banii dacă reușiți să vă strângeți destui (adică mai mult decât puțini).

■ Sebah



Titlu	Delta Force: Black Hawk Down
Gen	FPS
Producător	Novalogic
Distribuitor	Novalogic
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.novalogic.com/games/DFBHD



Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	7/10
Impresie	9/10

8.6

Heroes IV Winds of War®

Încă șase campanii

Evoluția Heroes IV a fost una destul de ciudată. Toată lumea îl aștepta cu nerăbdare, au existat adevărate manifestări de isterie pe Internet, însă când minunea s-a înfăptuit, un întreg arsenal de buze umflate măturau 3DO-ul cu înjurături, apostrofări și salivă. Într-adevăr, și eu am fost dezamăgit de el în prima fază, fapt pentru care nu l-am luat în seamă o bună bucată de vreme. Și așa a fost și curentul general. Au trecut câteva luni și lumea a început brusc să vorbească în alți termeni. Dintr-o dată jocul a devenit unul de calitate. Cum? De ce? Răspunsul este simplu. Cu toții aveam o idee fixă în ceea ce privește acest joc. 3DO a făcut un pas înainte și a riscat să ne-o schimbe. Evident, acest lucu le-a adus pierderi foarte mari la început, însă iată că acum recuperează. Dovada? Tocmai s-a anunțat că se va face și un Heroes V. Dacă într-adevăr Heroes IV ar fi fost un eșec, atunci de ce Heroes V? Pentru a recupera pierderile cu Heroes IV? Puțin probabil.

Winds of War

După lansarea lui The Gathering Storm, am reînceput să joc serios Heroes IV. Fără îndoială, îmi place la nebunie. Habar nu am de ce. Este pur și simplu un joc plăcut, care în mod ciudat mă duce mai mult cu gândul la Heroes II decât la Heroes III. Deși nu vine cu prea multe modificări, Winds of War este alcătuit dintr-un set de 6 campanii destul de bine puse la punct, în primele 5 fiind vorba despre câte un erou pus pe cucerit lumea, iar în ultima despre un final în care destinele tuturor eroilor se întâlnesc în același punct. Deși cucerirea lumii este un motiv simplu și oarecum fumat în lumea jocurilor, modul în care sunt construite misiunile contracarează banalitatea poveștii de bază. Cele trei "creaturi" nou introduse sunt Catapult, Frenzied Gnasher și Megadragon. Cel mai interesant dintre ele este fără îndoială Megadragonul, mai ales datorită celor 1000 HP cu care vine din start. Catapulta este capabilă de asediu și este dotată cu Greek Fire, ceea ce este destul de original, în particular vorbind. Locațiile noi sunt în număr de 6 și sunt doar pentru recrutare de creaturi. Prea multe lucruri despre acest add-on nu sunt de spus, exceptând cele câteva scenarii care sunt drăguțe și numai bune de multiplayer. Evident, editorul de campanii a fost adus și el la versiunea 3.0.


După o luptă cruntă

Multiplayer

Până acum nu am prea vorbit despre multiplayer-ul de Heroes IV, deși de la introducerea lui ligile s-au format, iar lumea joacă destul de mult. Vă dați seama că nu se pune problema de lag și este perfect accesibil de pe dial-up. Singura lui problemă este faptul că, fiind turn-based, timpul necesar unui meci este destul de mare. Însă și satisfacțiile pot fi pe măsură. Probleme apar la cei care sunt în spatele unui firewall, eu nereușind să joc în aceste condiții. Dacă sunteți jucători buni, puteți chiar câștiga bani dacă vă înscrieți în diferite ligi, turnee sau competiții internaționale. Un astfel de loc este Heroes Tournament of Honor, pentru Heroes III și IV, pe www.toheroes.com. În general, se joacă pe Gamespy, însă cel mai des se folosește Direct Connection datorită unor mici bug-uri pe care jocul încă le mai are. Până la Heroes V însă mai avem de așteptat.

■ Locke



Easy fight

Titlu	HOMM IV: Winds of War
Gen	TBS
Producător	New World Computing
Distribuitor	3DO
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 021-330.23.75
Procesor	P II 300 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Opțional
ON-LINE	www.3do.com/might-andmagic/heroes4/

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	7/10
Impresie	9/10

8.3

Vietcong

Despre război și pace

Departe de mine dorința de a face vreun discurs pro/contra război/pace. Citeam însă acum câteva minute un articol din LEVEL în care un ilustru coleg o dădea cu "americanii ăștia..." așa cum probabil vorbea și străbunicu' despre rușii care i-au "luat" ceasul. Este ciudat cum un joc te poate trezi la realitate... el, care ar trebui să te facă să uiți de ea. Se pare însă că nu trebuie decât să vină momentul și jocul (sau jocurile) potrivite.

Uite, la câțiva metri în fața mea, în redacție, avem un televizor. Îl văd perfect... monitorul meu intră pe prim plan, televizorul undeva mai în spate, vizibil însă. Joc deunăzi Vietcong, mă chinui prin junglă alături de câțiva camarazi de arme americani, omor și spulber câțiva "comunist bastards(!!!)" și îmi mut privirea pe televizor. Irak, Bagdad, tancuri, soldați, focuri de artilerie, focuri de arme automate, pur și simplu focuri... E o senzație cel puțin stranie: unde să îți muți privirea? Pe televizor sau pe monitor? Ce e mai "interesant"? O să joc peste câțiva ani un FPS în care o să "fiu" nenea ăla care se târăște prin deșert (așa cum văd acuma în direct pe CNN)? Mai mult ca sigur... O să îmi doresc asta? Până la urmă eu nu am fost în Vietnam, ce știu despre războiul de acolo știu din filme. Îmi este deci mult mai ușor să accept un joc a cărui acțiune se desfășoară în timpul unui conflict străin mie. O să fie oare la fel și cu Iraq: Final Strike, FPS-ul cu grafică demențială (!!!), mod multiplayer ce suportă până la 120 de jucători (!!!) și care mai și vine cu niște locații realiste, gen buncărul lui Saddam, realizate cu ajutorul hărților recuperate de americani în timpul războiului? Și mai e și ieftin, numai 29.99$ (!!!). Cum să refuzi așa ceva?

Mi-aș dori ca toate conflictele să fie purtate într-un joc. Uite Bush, ia un Glock și dă-i un headshot lui Saddam... dar ai grijă că băiatu' are maus optic și nu îi tremură mâna când trage. Eh, vise... dați cu bombe.

De la cehi vine jungla

Să revenim însă la gloanțele noastre virtuale și la morții noștri după care nu plânge nimeni (ah, ce bună e opțiunea asta de Save/Load!)... Adevărul e că nici tipii de la Pterodon nu au trăit războiul din Vietnam, așa că e destul de interesant de văzut cât de bine au recreat niște indivizi din Praga junglele vietnameze.

Este deci cu atât mai surprinzător faptul că unul dintre capitolele la care jocul stă cel mai bine este atmosfera. Impecabil realizată, de la misiunile de antrenament până la poveste și acțiunea propriu-zisă. Hawkins, omul nostru, este detașat la o bază americană aflată pe linia frontului care va deveni baza de operațiuni de unde vor fi lansate toate misiunile din joc. Te trezești astfel în mijlocul unei baze vii, plină de soldați ocupați cu rutina zilnică, cu elicoptere trecând deasupra ta, cu o muzică demențială și extrem de potrivită duduind din boxele unor casetofoane de prin jur etc. Realismul și implicit feeling-ul sunt duse și mai departe, jocul purtându-te printr-o junglă deasă, mlaștini cețoase, sătucuri ale indigenilor, prin soare, prin ploaie, ba chiar și pe timp de noapte.

Ritmul jocului este departe de a fi unul rapid. Vietcong nu este un joc în care te arunci cu capul înainte în timpul unui schimb de focuri. De ce? În primul rând, jungla deasă nu îți permite o privire de ansamblu asupra unui "câmp" de bătălie decât, eventual, pe o rază de câțiva metri în jurul tău. În al doilea rând, orice rafală venită din direcția unui inamic te poate năuci complet și dacă ești neatent te vei trezi cu un frumos mesaj de "Mission Failed" pe ecran și cu dragul de Hawkins mort prin nu-știu-ce junglă fără nume.

În majoritatea misiunilor, te vei găsi la comanda unei echipe de soldați, fiecare specialist în domeniul său (Medic, Radioman etc.) și fiecare extrem de valoros (mai ales medicul, pentru simplul fapt că te poate însănătoși rapid, și Point-Man-ul fără de care nu prea te-ai descurca prin junglă). Poți coordona mișcările echipei tale printr-o serie de comenzi simple și eficiente atâta timp cât misiunea la care participi nu este una prea complexă. Și asta deoarece în cazul în care trebuie să treci nedetectat printr-o anumită zonă, trebuie să fii foarte atent la apetitul colegilor tăi pentru luptă (cum văd un inamic, cum sar la el). În rest, oamenii tăi se comportă cât de cât acceptabil, deși dacă ar fi să aștepți după ei, fiecare luptă ar dura o veșnicie, nici unul dintre ei nefiind în stare să ia o inițiativă, să se arunce în spatele inamicilor sau să nimerească adversarul din primele 10 gloanțe. Pe de altă parte, nici AI-ul vietnamezilor nu este mai strălucit, ei descurcându-se bine când vine vorba să-ți facă probleme de la distanță, dar


Te-ai prăjit, amice?



Ioane!!! Unde ziceai că ți-ai pierdut ghiulu'?!

fiind mult mai ușor de surprins atunci când ești la doi pași de ei.

Realismul, bată-l vina

După cum vă spuneam, cei de la Pterodon au vrut un FPS militar realist și asta au și făcut. S-a văzut însă într-o mulțime de jocuri până acum că realismul este binevenit atâta timp cât are o limită. Pe care, bineînțeles, cei de la Pterodon au sărit-o. Altfel nu îmi explic existența unui nivel în care te plimbi zeci de minute prin niște tuneluri săpate de vietnamezi (realiste, nu zic nu, dar tot claustrofobice și căcănii), în care te miști cu viteza melcului și mai tragi din când în când în nefericiții care s-au nimerit pe traseul tău.

Engine-ul grafic al jocului nu este unul nemaipomenit. Ar fi fost o grafică urâtă dacă acesta ar fi fost folosit la un alt joc decât Vietcong.

Aici însă se potrivește, cu toate junglele pline de vegetație, cu mlaștini, liane și râuri murdare. Este un alt punct în favoarea jocului, al realismului și al feeling-ului...

Muzica din Vietcong este una cum nu se putea mai potrivită pentru un astfel de joc. Sountrack-ul a fost selectat cu atenție și conține câteva melodii definitorii pentru acea perioadă ("Riot on Sunset Strip" – The Standells, "I Wanna Be Your Dog" – Iggy Pop etc). Și în plus, de câte ori ai avut ocazia să asculți într-un joc o melodie ca "Hey Joe" a lui Jimmy Hendrix cântată de Deep Purple?

Partea de multiplayer din joc poate fi definită ca o combinație între Soldier of Fortune II și Battlefield 1942. Având la dispoziție un întreg arsenal de arme, excelent balansate și diferențiate, fiecare cu plusurile și minusurile sale (timpi de încărcare mari, dar precizie mai bună, încărcător mai spațios, dar putere de foc mai mică etc.) și câteva hărți cel puțin interesante (cele de junglă sunt geniale), eu cred că serverele de Vietcong o să concureze serios cu cele de Battlefield sau Medal of Honor.



Înapoi la bază

Vietcong este fără doar și poate un joc atmosferic, un FPS bine realizat, cu un gameplay neașteptat de proaspăt și un mod multiplayer de încercat. Ca simulator militar este însă sub Operation Flashpoint, dar nici asta și nici realismul câteodată exagerat sau bug-urile (luați-vă ultimul patch de pe CD-ul LEVEL) nu reușesc să distrugă jocul. Nota spune totul.

■ Mitza

Titlu	Vietcong
Gen	FPS
Producător	Illusion Softworks/ Pterodon
Distribuitor	Take 2
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	vietcong-game.com



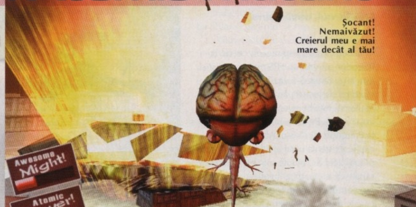
Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8.3


Echipa fantastică în acțiune


Toată lumea la posturi...?

I Was An Atomic Mutant



Şocant! Nemaivăzut! Creierul meu e mai mare decât al tău!

Ba eram chiar tânăr şi frumos. Zburătăceam liniştit şi ferice printre lalelele din grădină şi priveam răsărituri de soare de dimineaţa până noaptea târziu. Am crescut între timp, am distrus grădina şi mi-am făcut un garaj. Am două triciclete, o bicicletă şi o rachetă de tenis. Am rămas însă cu amintirile frumoase din copilărie.

Până astăzi... Până când am aflat cu stupoare că I was an atomic mutant. Urât, rău şi fără lalele. De ce?! Mi-aţi distrus copilaria!

Am fost, suntem şi vom fi

Experimentele atomice m-au schimbat definitiv... Mi-a mai crescut o mână cu care să mă conversez, cel de-al treilea ochi stă tot timpul închis, iar urechea de la şold ascultă toate bârfele. Dar nu sunt singur, mai sunt şi alţii. Voi, pe de altă parte, nu aveţi cum să ştiţi despre noi şi viaţa adevărată a unui mutant. Am însă soluţia pentru voi: I Was An Atomic Mutant, un joc pentru PC în care NOI facem legea. Da. Suntem nişte staruri!

M-a apucat melancolia din momentul în care am dat nas în nas cu filmuleţele din joc. Ah, ce vremuri... anii '60, anii atomului, ai Cubei şi ai isteriei internaţionale. O groază de filme s-au făcut despre efectele devastatoare (sau nu, uitaţi-vă la mine!) ale experimentelor atomice. Mai toate proaste, restul absolut penibile. Tocmai de aia, când am văzut că intro-ul abordează problema ca Mystery Science Theatre ("Cinematograful Misterelor", un film pe care vi-l recomand), mi-am zis "asta e"! Un pic de umor nu strică niciodată.



Ce fum roz scot ţigările astea!

Am avut de ales între o reptilă, o femeie gigantică (am cunoscut odată o mutantă din asta; m-a speriat şi atunci, m-a speriat şi acum), ceva extratereştri şi, evident, un creier. Delicios... Pornim cu creierul, zic eu. Cu materia cenuşie la atac! I-am spart, i-am distrus, i-am umilit. În doar două minute am pus pe butuci un întreg oraş şi i-am dat foc definitiv. Parcă eram din nou copil: trăgeam cu nişte raze laser din ochi, ascultam la căşti aceeaşi muzică stupidă, mai zbiera câtea unu' "SHOCKING!!!" de se cutremurau neuronii în mine. Frumos, ce să vă zic.

Am mai făcut o misiune. Acum era noapte. Tot un oraş. Tot pe butuci şi apoi scrum. Tot muzică din aia. La fel de "SHOCKING!!!". Aceleaşi raze. Excelent, demenţial, distractiv.

Şi încă o misiune. "SHOCKING" şi apoi pe butuci. Scrumul era pe oraş. Căştile îmi zbierau în ochi. Razele laser îmi trăgeau din urechi.

Încă o misiune. Încă un oraş. Era după-amiază. Iarăşi butuci. Un oraş care striga "SHOCKING" în căştile scrumului. Trăgeam cu ochii din razele laser...

Am un amic care lucrează la o revistă, MutantLEVEL. Nu, nu aşa îl cheamă pe el, aşa îi zice revistei. Pe el îl cheamă MutantMITZA, fără nici un fel de legătură cu mutaţiile genetice... L-am întrebat ce are jocul ăsta de reuşeşte să mă plictisească, deşi pare atât de fain!

M-a luat de o ureche, s-a uitat atent în ochiul meu şi mi-a spus ceva despre gameplay-ul de ciocolată. Sau cacao... ceva de genul ăsta. Cică nu e bine ca într-un joc să ţi se dea totul pe tavă, de la început. Adică să ai din primul moment toţi monştrii (între care oricum nu sunt prea mari diferenţe, zicea el) şi toate armele. Cică unde mai e plăcerea? Pentru ce mai lupţi? Să distrugi oraşe... se pierde farmecul după un sfert de oră. Să faci scor? Păi şi cu cine să-l compari, că nu există o bază de date pe Internet unde să te lauzi că ai distrus toate oraşele cu minimum de efort. Mai zicea ceva de control... control sau maus, nu mai ştiu. Spunea că e urât din partea lor să nu te lase să vezi unde tragi, cică trebuie poziţionată altă cameră şi încă alte câteva chestii.

Am stat şi l-am ascultat şi parcă avea dreptate. Omul e deştept, ştie ce spune... eu tind să-l cred. Oricum, acum nu mai am timp de joc. M-am plictisit de aceleaşi oraşe şi aceleaşi zbierete. Fac totul pe viu de acum înainte. Ies pe stradă şi îmi dau cu stâlpul în cap. Fac ravagii...

Dacă mai zbiară vreunul "SHOCKING!!!", îi dau cu autobuzul în cap.

■ Mitza

Titlu	I Was An Atomic Mutant
Gen	Action
Producător	Canopy Games
Distribuitor	Valusoft
Procesor	P II 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.atomicmutant.com

Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	3/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	3/10

5.2

Harbinger

Tristram este ocupat de hoarde mecanizate

Mai țineți voi minte când pe vremuri se juca Diablo 1? Mai știți voi când cutreierați biserici invadate de tot felul de zombilici și de morți nemorți și căutați armuri care mai de care mai meseriașe? Iată că a revenit moda hack&slash-ului. Harbinger, clonă evidentă de Diablo, vă dă din nou posibilitatea de a umbla prin labirinturi și de a recupera terenul pierdut de cei buni în fața celor răi. Mult timp am jucat și răsjucat Diablo 1 și expansion pack-ul lui, Hellfire, pentru feeling-ul pe care mi-l dădea și pentru atmosfera lui închisă. Mult timp am așteptat și Diablo II pentru a regăsi aceeași atmosferă plină de mister și de monștri supărați pe viață și pe tot ce este în viață. L-am jucat și pe el.

Dar apoi am vrut și mai mult. Am vrut ceva care să îl depășească. Am vrut ceva care să îmi ofere același feeling, în același mod, dar cu altă substanță nutritivă. Și am auzit de Harbinger. Am stat ceva vreme pentru a-l juca. Informațiile care ni se ofereau îmi dădeau de înțeles că ar fi următorul Diablo. Același mod de "lucru" cu o poveste care nu seamănă cu nimic de până acum, dar care prezintă un interes maxim. Vreți să vedeți ce s-a ales de el? Citiți în continuare.

Culibini și gladiatori, oameni și restul

Într-un viitor foarte îndepărtat de al nostru, când tot universul ne va sta la picioare și rasele adiacente ne vor slăvi și servi la masă, cine va dori să facă un ban va trebui să-și facă rost de o navă și să plece la făcut comerț. Cam aceeași idee stă la baza poveștii din Harbinger. Mai întâi cine este Harbinger... sau ce. Contrar așteptărilor mele, Harbinger nu este numele eroului, al vreunei rase și nici măcar al băiatului ăla rău. Harbinger este chiar nava pe care se va întâmpla tot ce vă voi povesti. Pe această navă va apărea un conflict între cele câteva rase care dețin supremația. Oamenii, foarte puțini la număr, sunt izolați într-o hală de unde nu prea ies, pentru că nu ar face față în mediul imediat înconjurător. Scintilla, niște insecte mecanice urâte foc și periculoase dinamită, sunt principalul element energetic al navei și trăiau până nu demult în pace și prietenie cu Vantir, altă rasă. Ăia Mecanici, fără nume, sunt controlați evident de un Overlord. Ei sunt cei care caută să găsească o metodă pentru a controla totul și pentru a fi puterea principală pe navă. Totul ia foc când apare o altă rasă (oare a câta?), Cimidae, care începe să mănânce tot.

Indiferent ce personaj vei alege, tot ce ai de făcut este să cauți un loc pe o planetă apropiată unde oamenii să poată ajunge și trăi pașnic între ei. Aceștia nu sunt de fapt decât doi, plus un fost sclav cu origini necunoscute și urât cu draci și tu. Care tu? Vei vedea. Din cauza arborescenței pe care o va căpăta, nu vă pot dezvălui toată povestea în acest articol. Tot ce vă pot spune este să vă așteptați la o grămadă de idei noi, de personaje curioase și de zei viermi. Deja am spus prea multe.

Cine se joacă de-a Făt Frumos... și poate chiar de-a Ileana Cosânzeana

Să vedem cine va salva ce este de salvat și va distruge ce este de distrus. După cum suntem obișnuiți din jocuri asemănătoare, vom avea de ales între mai multe tipuri de personaje, trei în speță, diferite între ele prin modul diametral opus prin care vor rezolva, în mare, aceleași probleme.

Primul tip ar fi OMUL. El reprezintă categoria medie a personajelor. Mai



trage un glonț, mai pune o mină, mai taie cu baioneta din dotare, face orice pentru a termina totul prin metode clasice. Nu este prea spectaculos și nu are nici vreun element ieșit din comun care să-l facă să devină preferatul meu. Rezolvarea pe care o găsește el conflictelor nu lasă loc de întrebări și nici nu te face să te simți cumva mai deosebit. El se va folosi de tot felul de cipuri pentru a crește Armor Class-ul și damage-ul pe care îl va face cu armele sale. Ca să fac o paralelă cu Diablo și cu tot ce ne oferea acest joc de referință pentru Harbinger, vă voi spune că aceste cipuri vor funcționa la fel ca și amuletele și inelele. Fiecare cip, care va putea fi așezat pe cască, armură și armă, va avea de oferit ceva în plus pentru o mulțime de feluri de tragere și efecte devastatoare asupra inamicilor. Pentru a suplini lipsa vrăjilor în acest joc, cei de la DreamCatcher au introdus o grămadă de EMP-uri, șocuri electrice, lame corozive, narcotice și purulente. Cu cât obiectul din dotare va fi mai ridicat în nivel și, implicit, mai scump, cu atât numărul de slot-uri va fi mai mare și obiectul va suporta mai multe cipuri. O chestie care m-a deranjat a fost faptul că nu aveam armură pentru tot corpul. Omul este lipsit de protecție pe brațe și picioare. E păcat, pentru că știm cât de variată putea fi armura unui personaj din Diablo și câte elemente se puteau modifica prin adăugarea unei singure piese în costumație.

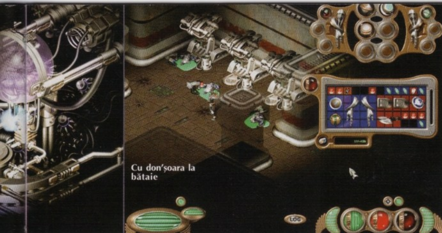
Apoi este Gladiatorul. El sparge tot. După cum spuneam la început, povestea este foarte complexă. Acest gladiator își găsește începutul și constructorul în cursul campaniei pe care o duci la capăt împreună cu Omul. Conștiința sa aparține de fapt unui nepot al unuia dintre ocupanții navei. El a fost ucis de către hoardele "fasciste", iar un mecanic cu suflet mare i-a introdus creierul în corpul unui Gladiator. Gladiator egal robot mare, cu putere de foc mare, cu rezistență mare la gloanțe și cu un rucsac foarte încăpător.


Participând activ la moartea unui prieten

Pe lângă pistolul din dotare, acest Gladiator mai poartă și un săbioi după el (avantajul celui cu 10 ani de tras de fiare în spate), cu care rupe și sparge tot ce se apropie de el. Primul element care îl scoate din tipar pe acest personaj este roboțelul pe care îl poartă pe umăr. Acest roboțel poate fi trimis să facă curat înaintea stăpânului. El nu acționează de unul singur, ci este controlat de tine. Când pornești cu el, Gladiatorul rămâne fără apărare unde îl lași. Roboțelul are o putere de foc remarcabilă. Mai ales la începutul campaniei când nu ai tot ce îți trebuie, el va putea rezolva orice problemă îți apare în cale. Cu toate acestea, posibilitățile sale sunt destul de limitate, deoarece nu va putea deschide uși sau culege ce găsește pe jos. Pe măsură ce povestea se adâncește, acest roboțel poate fi schimbat cu un altul mai performant.

Cel de-al treilea personaj este Culibine. Ea, căci de data aceasta este o ea, are o origine incertă și este de departe cea mai spectaculoasă din punct de vedere gameplay dintre cei trei. Ei nu îi vom mai cumpăra armuri sau tot felul de arme fantasmagorice. Tot ce îi trebuie ei sunt niște mănuși aka gauntlets. Cu cât acestea sunt mai bine făcute, cu atât energiile interioare ale Culibinei vor fi mai bine canalizate și se


La ora de desen


Cu don'șoara la bătaie

vor transforma în diverse forme de distrugere în masă. Skill-urile prezente în acest joc sunt diferite pentru fiecare tip de personaj în parte. Cu toate că ele sunt personificate și folosesc fiecărui personaj, ele sunt cam puținele. Culibina are un skill care permite adăugarea mai multor modalități de apărare sau de atac pe lângă cele clasice. Ele vor apărea ca niște orburi ce se învârt în jurul personajului și vor atenua din damage-ul făcut asupra sa, sau vor ataca independent adversarii aflați la o distanță bine determinată. Aceste orburi vor folosi o energie independentă și vor putea fi folosite atâta timp cât ea există. Limita acestei energii și numărul orburilor vor fi determinate de importanța acordată skill-ului respectiv. Culibina mai poate recurge la o stratagemă. Când este înconjurată de inamici și nu poate face față prin mijloace clasice, ea poate împrăștia radial o undă distructivă foarte puternică. Această undă îi va scădea însă din viață în momentul în care este emisă.

Considerentele tehnice

Grafica nu este una care să te dea pe spate, dar este funcțională. Totul în jur arată bine, dar nu este ceva nemaivăzut. Luminile sunt bine implementate, personajele au umbre real time, iar culorile vii și variate sunt prezente la toate nivelurile. Din păcate, nu este prezentă o opțiune de zoom, așa că nu vei putea vedea de aproape cum arată personajele sau restul obiectelor din jur. Ar fi fost interesant de văzut cum se prezintă de aproape arsenalul și armurile de pe tine. AI-ul este un pic mai bun decât cel prezent în jocurile cu idee asemănătoare. Adică inamicii vor căuta să te încercuiască ori de câte ori au ocazia, vor fugi să caute întăriri când sunt răniți foarte grav și vor trage după tine la întâlnire. Cu toate acestea, strategia point and click nu este pusă la grea încercare și te vei putea strecura cu ușurință printre adversarii tăi.

Sunetul este unul dintre punctele forte ale jocului. Cu suport pentru tehnologia EAX, Harbinger te aruncă în mijlocul unui mediu plin de sunete ce te asaltează din toate părțile. Sursa zgomotului își va schimba simțitor direcția și intensitatea în funcție de mișcările tale și de cei care vin să te atace sau să te ajute. O mare bilă roșie a primit jocul din partea mea pentru sunet.

Un lucru pe care am uitat să îl spun unde îi era locul este prezența unor stâlpi și găuri radioactive de două culori. Sunt cele verzi și cele roșii. Să nu faceți ca mine și să fugiți de ele. Ele sunt niște elemente care îți sunt de ajutor... cel puțin alea verzi. Radioactivitatea verde te ajută să faci reload-ul armei mai repede. Mult mai repede. Mai ales când sunt două sau mai multe în jur. Pentru Culibina, această radioactivitate mai ajută și la reîncărcarea vieții. Radioactivitatea roșie, în schimb, va face exact opusul. La Om și la Gladiator, energia armelor va fi suptă, în timp ce viața Culibinei va scădea drastic când se va afla lângă acest fel de radioactivitate.



Marea concluzie de final

Mi-a plăcut mult acest joc. Cu toate că acum după ce l-am terminat nu mă mai atrage în felul în care m-a atras la început, jocul mi-a făcut o impresie foarte bună. Îl recomand cu căldură fanilor acestui gen și aștept o continuare. Chiar a fost lăsat loc pentru un "va urma" la sfârșitul poveștii. Nu vă feriți de Harbinger, căutați-l!

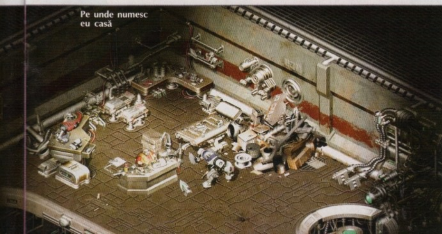
■ Koniec

Titlu	Harbinger
Gen	Action/RPG
Producător	Silverback Entertainment
Distribuitor	Dreamcatcher Int.
Procesor	P III 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.dreamcatchergames.com/dci/harbinger/



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	9/10

8.6


Pe unde numesc eu casă

Apache Air Assault

Flight arcade fără țărani irakieni cu flinte ucigașe



S-a demonstrat de curând că cel mai mare inamic al flotei aviatice americane nu sunt nici bateriile antiaeriene, nici rachetele ghidate laser, ci țăranul cu mustață și flintă, care doboară tot ce zboară mai sus de firul ierbii, are elice, face gălăgie și se cheamă AH-64 "Apache" Attack Helicopter (asta dacă nu se doboară singure...). Urmarea constă de obicei în doi piloți americani cu fețe spășite de băieței care au spart o vitrină (sau, mă rog, sparte cu o vitrină) care apar le televiziunea irakiană, douăzeci de țărani irakieni în delir și o lume uimită cum de s-a putut întâmpla atare atrocitate terorist-anti-americană.

Activision Value a mirosit potențialul comercial al războiului și, împreună cu InterActive Vision și RenderWare, a lansat Apache Air Assault, un "aproape" simulator de elicopter, care face însă cu succes concurență celei mai cunoscute serii de helicopter-sim-uri din istorie: Comanche, de la Novalogic. Adevărul este că, de la Comanche 4 încoace (o dezamăgire pentru fanii simulatorului hardcore) piața jocurilor pe PC a clacat la capitolul simulatoarelor de elicopter. Trecută e vremea când Jane's și Novalogic scoteau ca pe bandă rulantă flight sim-uri bunicele.

Povestea lui Al-Zahir

... șeicul din Banhar (țară inventată de producători și al cărei nume, habar n-am din ce motiv, înseamnă în portugheză "a spăla"... bani?). Individul acesta conduce o organizație terorist-criminală axată pe genocid, denumită simplu "The Solar Martyrs". În concordanță cu majoritatea jocurilor ce simulează conflicte contemporane, acțiunea din Apache Air Assault se petrece în viitor, în 2004 (deși povestea începe în iulie 2001, când The Solar Martyrs devin cu adevărat periculoși – fac prostia să revendice atacuri teroriste). SUA, acest Vlad Țepeș al lumii, se pregătește să le tragă o țeapă, atacând Banharul cu o mică forță specială. Atât de mică este această forță specială, încât se reduce, practic, la un singur elicopter. Și, vorba cântecului, "avion, aeroplan, jucătorul la volan". Lăsând folclorul la o parte, Apache Air Assault este floare la ureche în primele trei misiuni și ditamai aranjamentul floral la ureche după aceea. M-am trezit că dificultatea atinge brusc cote alarmante, fără nici un preaviz. Asta probabil ca să ne arate producătorii cât le e de greu americanilor când se bagă în conflictele altora... adică în crizele mondiale. Cu ocazia asta, mă întorc la o temă care apare frecvent în jocuri: propaganda pro-americană. După ce am văzut ce știe C&C Generals în privința asta, acum e rândul unui joc cu buget mic să-și încerce norocul. "Subtilitățile" nu lipsesc: în misiunea "Apără sondele petroliere", jucătorului i se susură



Înainte de a intra în jungla sud-americană



Eternul lens-flare



Crucișătorul US



"Osamă" de camioane



dulce: "Try not to destroy the drilling shafts - we don't want to destroy them because they may prove USEFUL at the end of the operation." Cum să nu? Evident! Dacă scopul de bază al acestei misiuni este deposedarea lui Al-Zahir de combustibil, iată și adevăratul mobil al acțiunii. InterActive Vision nu a avut nici o jenă în a pune în joc adevăratele motive ale unui război "de eliminare a unei facțiuni teroriste": petrolul.

Este Apache Air Assault simulator de elicopter? Da și nu. "Da" mai puțin, pentru că modelul fizic este redat la un minim acceptabil (turbulențe, inerție), modelul elicopterului fiind suficient de detaliat. Tot aici contribuie și faptul că elicopterul "face ca toți dracii" când este avariat serios (pierderea unuia dintre motoare sau a rotorului din coadă). Se poate spune că este realist și în cazurile în care doar apropierea elicopterului de zona unde se află teroriștii îi sperie și îi îndepărtează. "Nu" este simulator pentru că fizica "realistă" poate fi abandonată în favoarea unei fizici arcade cu o apăsare de F12, pentru că starea de avariere a aparatului este reprezentată printr-o bandă verde care devine roșie (fără să știi niciodată exact ce se strică), pentru că elicopterul acesta poate înghiți până la patru rachete ghidate până să își piardă vreun șurub, pentru că lipsește cu desăvârșire controlul asupra sutelor de elemente ale cockpit-ului (pot fi controlate doar armele <mitralieră de 30mm, rachete neghidate Hydra, rachete ghidate Hellfire și rachete Zuni, tot neghidate, însă mai puternice>, ștergătoarele de parbriz, night-vision-ul și cele două motoare - start, collective, stop) și, nu în ultimul rând, pentru că succesul misiunii este calculat în puncte (ca în orice arcade).


...ișătoru | USS Ironwood

Vulturul Negru pe Jos

Jocul încearcă să aducă ceva elemente de atmosferă musulmană prin muzică și decor. Totuși, deși îți pierzi speranța de a vedea și altceva în joc decât teroriști, TAB-uri și tancuri în deșert, Apache Air Assault te mută prin misiunea a noua în America de Sud, unde e junglă, faci "River Raid" împotriva unor convoaie de gunboats bine apărate, plouă mult și trăsnește de mama focului (ceea ce dă un efect plăcut jocului). Totuși, grafica este slăbuță rău pentru epoca noastră (texturile din preajma solului au mari probleme, iar copacii sunt reprezentați prin texturi dispuse în X). AI-ul este slăbuț (reacțiile sunt agresive, fără învăluiri, retrageri etc.), nu există opoziție aeriană, campania este absolut statică (nimic din ce faci nu pare a avea efect asupra misiunii următoare), iar dacă te apuci să tragi în puținii aliați din zonă (câțiva soldați care patrulează pe crucișătorul sau în baza de pe/din care decolezi, un tanc singuratic etc.), nu pierzi misiunea, nu ești atacat, nici măcar nu pierzi puncte. Multiplayer nu există. Însă cine vrea să se dea cu elicopterul poate liniștit să încerce Apache Air Assault.

Mike

AH-64 "Apache" Attack Helicopter



- **Lungime -** 17,73 m
- **Înălțime -** 4,64 m
- **Anvergura aripilor -** 5,2 m
- **Motoare -** 2 x T700-GE-701C
- **Putere dezvoltată -** 2 x 1723cp
- **Viteză maximă -** 284 km/h
- **Rază de acțiune -**
  400km (rezervor intern)
  1900km (rezervoare intern și extern)
- **Preț -** 18-50 de milioane USD

Titlu	Apache Air Assault
Gen	Flight arcade
Producător	InteractiveVision
Distribuitor	Activision Value
Procesor	P II 450 MHz
Memorie	96 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	pc.iavgames.com/oaa



Grafică	**7/10**
Sunet	**7/10**
Gameplay	**6/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**4/10**
Impresie	**7/10**

6.2

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield



Bush, aşa ceva îţi trebuie ţie!

Speriat de amploarea pe care a luat-o războiul din Irak, cu mai mult de o lună înainte ca voi să citiţi acest articol, m-am hotărât să încep într-o notă pesimistă. Nu sunt de acord în nici un fel cu războiul, mai ales cu acesta, şi sunt profund dezgustat de rezolvarea pe care tovarăşul Bush a găsit-o în Orientul Mijlociu. Dacă tot voia să îl dea jos pe Saddam, şi doar pe Saddam, putea foarte bine să trimită o echipă de meseriaşi, ca cei din Raven Shield, şi totul era okidoki. Cam atât despre războiul real, să trecem la lucruri mai serioase: jocurile.

Tom Clancy ăsta are nişte idei de te dă pe spate. Mai prinde şi o firmă cum este UbiSoft şi dă moarte-n cartier. După cum bine se ştie, Rainbow Six a surprins de la primul joc al seriei cu elementele sale nemaivăzute până atunci. Strategie adevărată pe echipe, coordonare milimetrică a asaltului, misiuni de infiltrare sau de distrugere în masă, şi toate acestea cu o grafică, sunet şi feeling de milioane. Seria Rainbow Six este printre cele mai fructuoase şi bine vândute jocuri de până acum. Şi are şi de ce.

A apărut Raven Shield. A apărut Raven Shield imediat după Splinter Cell. Nu ştiam la ce să mă aştept. De fapt, ştiam la ce să mă aştept: la un titlu căruia nu i s-a acordat o atenţie deosebită, producătorii contând pe primul joc pentru a-ţi scoate o grămadă de bani din buzunar. Nici nu mă puteam înşela mai amarnic.

Hait... Hitler!

Cum în aceste vremuri de restrişte organizaţiile teroriste apar ca muştele la căldură, trebuie să apară ca un plici şi nişte organizaţii antiteroriste. Şi cum cele mai bune organizaţii de acest fel sunt cele care pot salva lumea de la dezastru în doar cinci paşi uşori, iată că a apărut Raven Shield. Cea mai cea şi cea mai hăis. O adunătură de elemente din toată lumea, cu ani de zile de antrenament în spinare, stau în linia principală de atac. Nu trebuie neapărat să fii un "el"; dacă eşti femeie dar poţi să i-o tragi lui Van Damme cu o mână la spate şi cu una în buzunar, atunci eşti omul lor. Raven Shield te mănâncă.

După cum spuneam, această organizaţie nu a luat fiinţă doar pentru a



Ce ştie un operativ



La Mission Planning


Ăăă... foc?!


Eu de ce nu îmi permit așa ceva?

da motiv de înființare unei grupări teroriste, ci, surpriză, a fost chiar invers. De data aceasta Raven Shield va trebui să lupte împotriva unei formațiuni neo-naziste, care încearcă să ducă lumea de râpă și să pună mâna pe fondurile naziste din cel de-al doilea război mondial. Toate acestea le aflăm chiar din intro-ul jocului, în care doi naziști de pe vremea lui Hitler pun la cale, într-un Zagreb decimat de bombele aliate, revenirea în forță a regimului totalitarist, când se vor mai liniști apele. Peste zeci și zeci de ani, prin 2005, niște tineri rași în cap pun mâna pe documentele și arhivele conturilor și sub atenta supraveghere a foștilor naziști plănuiesc nenorociri peste nenorociri.

Cu toate că acest intro al jocului ne pune în temă direct cu povestea în jurul căreia se învârte toată acțiunea, în momentul în care pornești campania de deratizare, totul este în ceață. Totul va porni de la niște atacuri aparent aleatorii asupra câtorva ținte neimportante, dar documentele găsite la fața locului și inteligența ascuțită a celor care se ocupă cu sortarea informațiilor vor indica adevărul: lumea trebuie din nou să lupte împotriva nazismului.

După cum am spus, țintele vizate de către teroriști sunt foarte variate. La prima vedere nu pot avea nici o legătură între ele. Acest lucru va face deliciul jucătorului. Cu cât este mai variată acțiunea, cu atât este gameplay-ul mai antrenant și jocul mai de succes. Iată cum ne vom plimba prin fabrici de împachetat carne, prin bănci luate sub asediu, prin reședințele senatorilor argentinieni și prin vilele bancherilor din Insulele Cayman. Iarna ne va prinde prin munți înalți și peșteri umede, iar vara pe țărmurile însorite ale oceanului. Este culmea cum toți bandiții ăștia își permit să se plimbe pe unde le vrea pipota, iar noi, oamenii sărmani, muncitori și cinstiți, strângem din dinți un an întreg pentru a ajunge la mare o săptămână pe an. Bandiții... Merită ce le pregătesc băieții de la Raven Shield!

CELE MAI FOLOSITE ARME

Micro-Uzi Machine Pistol 9mm



Cartuș: 9 x 19mm Parabellum
Tip de muniție compatibilă: FMJ, JHP
Mod de tragere: Automat
Capacitate încărcător: 20
Modificări adiționale: încărcător de capacitate mare

MP5SD5 Sub-Machinegun 9mm



Cartuș: 9 x 19mm Parabellum
Tip de muniție compatibilă: FMJ, HJP
Mod de tragere: foc cu foc, rafală, automat
Capacitate încărcător: 30
Modificări adiționale: încărcător de capacitate mare, mini-lunetă

SPAS-12 Shotgun 12g



Cartuș: calibru 12
Tip de muniție compatibilă: 00 Buck, Slug
Mod de tragere: foc cu foc
Capacitate încărcător: 8
Modificări adiționale: nu suportă

WA-2000 Sniper Rifle 7.62mm



Cartuș: .30cal Winchester
Tip de muniție compatibilă: FMJ, JHP
Mod de tragere: foc cu foc
Capacitate încărcător: 4
Modificări adiționale: lunetă cu detector de căldură

CELE MAI FOLOSITE ARME

PSG-1 Sniper Rifle 7.62mm



Cartuș: 7.62 x 51mm NATO
Tip de muniție compatibilă: FMJ, JHP
Mod de tragere: foc cu foc
Capacitate încărcător: 10
Modificări adiționale: lunetă cu detector de căldură

P90 Sub-Machinegun 5.7mm



Cartuș: 5,7 x 28mm Belgium
Tip de muniție compatibilă: FMJ
Mod de tragere: foc cu foc, automat
Capacitate încărcător: 50
Modificări adiționale: amortizor

FNC Assault Rifle 5.56mm



Cartuș: 5.56 x 45mm NATO
Tip de muniție compatibilă: FMJ
Mod de tragere: foc cu foc, automat
Capacitate încărcător: 30
Modificări adiționale: amortizor, încărcător de capacitate mare

G3A3 Assault Rifle 7.62mm



Cartuș: 7.62 x 51mm NATO
Tip de muniție compatibilă: FMJ
Mod de tragere: foc cu foc, automat
Capacitate încărcător: 20
Modificări adiționale: amortizor, încărcător de capacitate mare



Pot să fac și podul... pe o parte

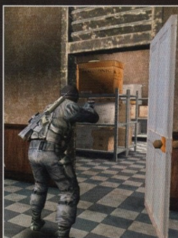


Nu știi că nu e frumos să arăți cu degetul?

Farmecul unui buget militar care numai auster nu este

Dacă tot echipamentul din acest joc este la ordinea zilei pentru trupele speciale ale unei țări oarecare, atunci mă fac impresarul lor. Am rămas cu gura căscată când am văzut grămada de ustensile ce pot fi folosite în lupta cu oamenii răi. Cu toate că și în jocurile precedente ale seriei Rainbow Six, arsenalul și obiectele adiacente erau multe și variate, Raven Shield este cel care pune capac și punctul pe i. După cum am fost obișnuiți, înainte de a pleca în misiune trebuie să pui la punct strategia de atac, echipamentul cu care vei pleca, echipele care vor urma diferite waypoint-uri și oamenii care te vor însoți la luptă.

Dacă nu ești omul care să planifici totul amănunțit, nu este nici o problemă. Jocul vine cu câte două strategii predefinite pentru fiecare misiune. Una este cea cu echipe pentru suport, cu waypoint-urile predefinite și echipamentul deja ales. Cea de-a doua este una doar pentru acțiune sută la sută. Nici un fel de suport adiacent, nici un fel de traseu prestabilit și arme care să facă cea mai mare distrugere. Faci cum te duce capul și cât te duce capul.



Dacă totuși vrei să simți la maxim că joci și că vei conduce tu totul, iei nimic și faci oțetul șampanie. Mission planning-ul este cel mai evoluat de până acum. Înainte de misiune vei avea parte de o înregistrare video în cele mai mici detalii asupra zonelor de acțiune. Așa că dacă vei face tu traseul, vei vedea fiecare porțiune a hărții real-time. Este o adevărată nebunie să faci acest lucru de unul singur și satisfacția în timpul jocului va fi pe măsură. Vei putea planifica inclusiv momentul în care trebuie să arunce coechipierii grenade, de ce fel să fie acestea și ce să facă după ce le aruncă. Vor aștepta să le dai tu semnalul când să intre într-o încăpere, pentru ca efectul să fie cât mai devastator și mai surprinzător. Acest mission planning este probabil partea cea mai frumoasă a întregului joc.

Vă mai vorbeam despre echipament. Țin să vă spun că am învățat o grămadă de arme noi, de specificații pentru fiecare în parte, când este bine să folosești amortizor și când nu. Voi trece peste partea cu armele mai repede, mai ales că le puteți vedea pe cele mai importante în casetele alăturate, și voi trece la echipamentul special prezent în joc. Unul dintre cele mai folositoare obiecte este detectorul bătăilor inimii. Fără acest detector cred că aș fi murit de câte treizeci de ori la fiecare misiune în parte. Nici nu puteam crede că poate fi atât de util să știi unde se află fiecare inamic în parte. Bine, îmi imaginam, dar nu credeam că poate fi chiar atât de important. Partea frumoasă este că există și un sistem de bruiaj pentru aceste detectoare, dar el se folosește doar în multiplayer. Nu pentru că nu poate fi ales în joc, ci pentru că nici un terorist nu are acel detector al bătăilor inimii. Ar mai fi trusele electronice cu ajutorul cărora vei dezarma bombe, vei pune microfoane și vei dezafecta sisteme de alarmă, trusele pentru lăcătuși cu care nici o ușă nu îți va rezista, măștile de gaze și grenadele de patru feluri. Foarte frumos este faptul că toate aceste obiecte și arme îți vor fi accesibile înainte de orice misiune și nu

vei fi nevoit să alegi doar anumite lucruri care au crezut producătorii că îți vor fi de folos. Libertatea de mișcare și de decizie este totală. Faci ce vrei. Modul în care abordezi fiecare misiune în parte îți aparține, tot ce trebuie să faci este să duci până la capăt misiunea.

Unreal Warfare, mânca-l-ar tata

Ca și Splinter Cell, Raven Shield funcționează pe baza engine-ului Unreal Warfare. Din ce în ce mai desăvârșite devin jocurile ce au la bază acest engine. Grafica este excelentă, gameplay-ul este nemaipomenit și... ah... v-am spus că arată excelent? Raven Shield este unul dintre jocurile din ultimul timp care m-au satisfăcut pe deplin din punct de vedere al graficii. Nu am avut mai nimic să îi reproșez. Personajele arată real, decorurile sunt realizate la mare artă, doar la filmulețe, și așa destul de rare, s-ar fi putut lucra un pic mai mult. Revin la engine. El este cel care îți dă senzația de real. Personajele au mișcări fluide și cadavrele au acea proprietate de care ne lovim din ce în ce mai des: ragdoll movement. Dacă ai tras în cineva și se lovește de perete, se va prelinge pe el; dacă va cădea pe scări, păi va cădea pe scări, membrele vor urma traiectorii indicate de inerție. Cu alte cuvinte, fizica este la ea acasă.



Din nefericire, este și o hibă. Ar fi fost prea frumos să nu fie. Nu poți trage prin uși oricât de subțiri ar fi ele. Singurul mod în care vei putea răni pe cineva de pe partea cealaltă a ușii este prin încărcături explozive. Am fost frustrat de acest lucru și am încercat de fiecare dată când cineva se afla de partea cealaltă a ușii să îl omor prin ea. Nu am reușit niciodată. Asta însemna că se dădea alarma și de obicei trebuia să reîncep misiunea. Pentru că știi că în Rainbow Six nu se poate salva. Trebuie să duci totul de la cap la coadă fără nici o greșeală. Ai pecit-o la sfârșit, o iei de la capăt.

AI-ul este foarte bun. De multe ori inamicii mi-au dat bătăi de cap. Știu să se ferească, știu să te ia prin învăluire și să se folosească de numărul lor întotdeauna mai mare. Mai multe misiuni sunt de genul "Du-te și omoară-i pe ăia și, mai ales, nu îi lăsa să dea cu bombardeaua". Ai naibii inamici, cum intram în camera cu butonul roșu, în loc să tragă în mine și eu să mă feresc, fugeau ca nebunii spre butonul de detonare și pe mine mă lăsau cu ochii în soare. La propriu. Sunt buni, nu-i subapreciați.

Cu lacrimile pân' la brâu...

... am fost când am terminat jocul după doar 10-12 ore. Cele 15 misiuni au trecut ca un fum. Voiam mult mai multe, mult mai multe. Aș fi vrut să mă joc o lună, dar nu a fost să fie. O să mă joc doar multiplayer. O nebunie și multiplayer-ul. Din păcate, Counter Strike-ul le mănâncă tot timpul colegilor de redacție și nu am cu cine juca cât vreau eu. De ce a trebuit să fie atât de scurt?!

■ **Koniec**

Titlu	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
Gen	Action/FPS
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România tel. 021-231.67.69
Procesor	P III 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.raven-shield.com



Grafică	10/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

9

Anno 1503 AD: The New World

Corabia, răul de mare şi leagănul civilizaţiei

Producătorul german Sunflowers s-a făcut cunoscut printr-o serie de jocuri care, deşi nu au făcut istorie, totuşi au ieşit în evidenţă prin faptul că au beneficiat de multă reclamă. Printre primele lor producţii s-a aflat Holiday Island care prin anumite cercuri se mai joacă încă. O altă producţie foarte mediatizată a fost şi Technomage, cu care... ştim exact ce s-a întâmplat. În schimb, Anno 1602 a avut un oarecare succes (a luat şi câteva premii), fapt uşor neaşteptat dat fiind faptul că piaţa strategiilor nu mai era foarte deschisă engine-urilor 2D. Entuziasmaţi probabil de vechiul succes, iată că acum avem de-a face cu o nouă producţie care se aşază oarecum confortabil în exact aceeaşi categorie ca şi prima: strategie economico-militară pe engine 2D.

Tipic german

Poate vă aduceţi aminte de un joculeţ de anul trecut, Patrician II, în care spuneam că jocurile de strategie făcute de germani au două caracteristici care spun totul: perfecte din punct de vedere tehnic, dar comune. Celebra răceală specifică lor se manifestă şi în jocuri, însă este oarecum contracarată de la fel de celebra lor disciplină. În cazul de faţă, avem de-a face cu genul de strategie toate-ntr-una, având elemente de city-builder, strategie economică şi strategie militară care, din păcate, nu fac din el un capăt de linie. Problema optimizării se simte oarecum şi aici, deoarece este aproape imposibil să te îngrijeşti la fel de bine de toate aspectele unui astfel de joc. Din punct de vedere tehnic, avem într-adevăr o îmbunătăţire a graficii la nivel de detaliu, însă problema este aceea de a nu lăsa în pace ceea ce este deja bine făcut. Este exact ceea ce spune şi Ionuţ Bălan un pic mai încolo: culorile folosite precum şi contrastele foarte puternice creează dureri de cap. Practic, avem de-a face cu o interfaţă extrem de obositoare. Cu alte cuvinte, grafica este mai bună, dar mult mai agresivă în sens negativ, bineînţeles. La partea de sunet un sunt prea multe de spus. Nimic ieşit din comun, deşi muzica este destul de potrivită situaţiei, fondul sonor ducându-mă involuntar cu gândul la Patrician II.

Implementare

Singurele bug-uri se referă la anumite probleme conceptuale care ar fi trebuit să fie deja rezolvate. Pentru a putea funcţiona, orice clădire trebuie să fie în aria de acoperire a unui market sau warehouse. Deşi insulare, hărţile sunt totuşi gigantice şi nu întotdeauna ai posibilitatea să-ţi amplasezi colonia în zone 100% prielnice tuturor ramurilor. La un moment dat, pentru a putea evolua, vei avea nevoie de minereu. Cum munţii nu vor fi decât în puţine cazuri prin apropiere (dacă sunt prea aproape, vă veţi dezvolta foarte greu), pentru a vă putea face o mină, va trebui să formaţi un lanţ de market-uri care să "ducă" zona de acoperire până acolo. Or asta este mult



prea de tot. La acest obicei stupid cu aria de acoperire sau cu necesitatea absolută a interconectării clădirilor s-a renunţat cam de mult tocmai din pricina faptului că este frustrant. Se pare însă că nemţii s-au ataşat foarte puternic de acest obicei. Mai departe, deşi meniurile din interfaţă sunt relativ uşor de reţinut şi folosit, nu de multe ori am rămas blocat pentru că nu înţelegeam ce nu funcţionează. Când colonia ta a atins dimensiuni foarte mari,



După 20 de ani

este foarte greu să mai controlezi fiecare aspect în parte. În concluzie, micromanagement-ul nu se dezminte de obiceiurile germane, fapt care m-a dus din nou cu gândul la Patrician II. Dacă aveți răbdare, jocul oferă o singură campanie care este suficient de lungă și o serie de scenarii în care fie puteți juca la infinit, fie puteți îndeplini niște obiective fixe. La nivel de combat, aș situa acest joc undeva prin 1998, când optimizarea lăsa mult de dorit. Există o serie de probleme bazale de control, în sensul că acesta nu este implementat, nu că nu ar funcționa bine. Cu alte cuvinte, mai bine fără luptă.



Istorie

În concluzie, și acest joc face parte dintre acele clasice lansate în epoca modernă. Nu cred că o astfel de producție ar putea să se ridice vreodată la pretențiile cărora încearcă să le facă față. Este clar depășit, deși acum câțiva ani ar fi putut într-adevăr însemna ceva sau ar fi putut măcar să ridice cele mai sceptice sprâncene.

■ **Locke**


Nivel german de detaliu

Frumos, frumos, da' cere sacrificii!

Cu siguranță, 1503 A.D. The New World este un pas înainte în ceea ce privește evoluția seriei A.D. atât din punct de vedere al graficii, cât și din punct de vedere al legilor de dezvoltare economică.

Pentru ambele categorii am cuvinte de laudă, dar și critici aspre. În primul rând, grafica este mai arătoasă: apa arată a apă (nu se compară însă cu efectele din C&C: Generals), solul are caracteristici diferite în funcție de latitudinea la care se găsesc insulele, clădirile au detalii interesante, iar omuleții și animalele se mișcă cursiv. (Bug-urile nu au fost luate în considerare). Chiar și la o rezoluție de 1182x854, jocul se mișcă bine pe un sistem cu o configurație medie, în toate cele trei niveluri de perspectivă. Dar problemele apar după aproximativ o oră de concentrare pe joc. În fața ochilor încep să apară mici puncte roșii și verzi, iar după îndepărtarea de monitor avem o durere de cap înfiorătoare. Fenomenul este însă explicabil prin prisma multitudinii de culori ce sunt afișate pe ecran și a micilor detalii mișcătoare care solicită sistemul vizual la maxim. De aceea ar fi bine ca după fiecare jumătate de oră jucată să se facă o mică pauză. De altfel, pauza este mai mult decât utilă, deoarece jocul progresează extrem de lent și vor fi dese momentele în care nu veți putea avansa din lipsa unor resurse mai greu de stocat. În ceea ce privește algoritmul de evoluție, lucrurile sunt oarecum liniare (chiar dacă jucătorul este pus să aleagă scopul cercetărilor din școli și are posibilitatea de a construi ce tipuri de clădiri dorește). Spun liniare pentru că, dacă răspundeți prompt la cerințele de confort ale locuitorilor orașelor, nu o să aveți nici o problemă în a evolua și o să vă puteți bucura de multitudinea de clădiri și descoperiri în ale tehnologiei. Sau aproape nici o problemă, pentru că veți avea nevoie de ceva timp până să vă dați seama pe ce tip de sol trebuie plantate anumite resurse, cum trebuie conectate corect clădirile la drumuri și care este logica de amplasare a clădirilor conexe. Dar toate acestea nu le veți putea obține decât jucându-vă o bună bucată (probabil 5-10 ore). Și ca să închei, mă voi întoarce de unde am plecat: jocul este frumos pentru că menține atmosfera de suspans caracteristică momentului descoperirii de noi teritorii și colonizării acestora. Și cere multe sacrificii: răbdare, pentru că evoluează destul de încet și vă supune ochii la un tensiune maximă. De aceea e bine să jucăm încet, așa cum spune și zicala.... pauzele mici și dese, cheia marilor succese!

■ **Ionuț Bălan**

Titlu	Anno 1503 AD: The New World
Gen	Builder
Producător	Sunflowers
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 500MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.anno1503.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	6/10

6.6

Pro Bass Fishing 2003

Dacă balta-i prea departe...

Ora 4.30. Dimineața. Ce dimineață, că-i noapte, noapte. Mă ridic din pat. Îmi pun pe mine vesta mea cu buzunărele și-n culori de camuflaj pe care o am de la un prieten care a făcut armata și blugii mei ăia ponosiți. Îmi îndes bine pe cap o șapcă verde pe care scrie numele unei firme producătoare de ulei auto. Iau un colț de pâine pe care-l bag în buzunar ca să am ce ronțăi pe drum. Îmi iau din colțul camerei undițele pe care le-am pregătit din timp, de aseară, cu tot ce trebe'. Ranița nu-i grea, că nu am prea multe în ea. Am luat-o ca să bag și eu sticla de țuică undeva. Nu puteam să merg cu ea în mână. Și apoi, mă gândesc, dacă o fi să prind vreun pește, unde o să-l pun? Cătinel, cătinel, mă echipez cu toate cele, iau în mână bucata de mămăligă pe care am frământat-o cu pâine de aseară (vreau să o mai întăresc un pic pe drum, nu de alta, dar o mămăligă care se desprinde de pe cârlig duce la o zi pierdută pentru un pescar adevărat) și mă îndrept nerăbdător spre...

Biroul meu

Da, ați auzit bine. Mă duc la birou, deschid geamul pentru a simți un pic din răcoarea nopții, pornesc calculatorul și încarc Pro Bass Fishing 2003. Acum să nu începeți să urlați că redactorii LEVEL sunt nebuni (și în special subsemnatul), că jocurile le-au distrus simțul realității și că nu mai știu să distingă între realitate și joc. Cei dintre voi care sunt pescari mă vor înțelege, fără îndoială. Altora le va fi de ajuns să le spun că aveam o palincă de 4 ani pe care, vrei, nu vrei, trebuie să o degusți numai în momentele speciale, iar ceilalți nu cred că mă vor înțelege deloc. Pornesc jocul la care visez de câte ori părăsesc Dunărea, îmi așez țuiculița la îndemână, dar un pic mai departe. Nu de alta, dar experiența m-a învățat că în clipa în care trage peștele, nu te mai uiți dacă ai țuică, prietenă, haine etc. în jurul tău și te repezi de nebun, apuci bățul cu amândouă mâinile și simți, aștepți, trăiești, prinzi, pierzi, înjuri, te lauzi, te plângi, rupi, mai înjuri o dată și, în final, te calmezi. De câte ori am plâns eu bunătatea de băutură dusă pe apa bălții pentru că un nenorocit de pește născut în noaptea respectivă s-a gândit să tragă ca nebunul de undița mea.

Ei bine, pornesc jocul și văd că am de ales: o mică excursie de pescuit, fără bătăi de cap, un mic turneu sau chiar o carieră de pescar sportiv. Ei, frate, îmi zic, aici îi de mine. Îmi aleg și eu un lac din zecile care sunt acolo, apoi scula beton care prinde singură (din păcate, undițele mele au trebuit să rămână în husă, lângă birou) și momeala din care parcă aș mușca și eu. Lansez în depărtare. Dau la linguriță. Încep să mulinez și atunci, boom, catastrofa. Camera se duce încet-încet în apă și urmărește momeala mea. Văd pe monitor peștișorii cum înoată liniștiți pe lângă niște ierburi, văd nămolul de pe fund și pietrele, văd lingurița mea cum se plimbă liniștită prin apă și văd, o Doamne, blasfemie!! Văd peștii prin apă cum vin și prind lingurița. Nu se poate! La așa ceva n-am mai rezistat. Cum au putut să facă așa ceva? Ce pescuit mai e și ăsta în care te plimbi pe lângă momeală ca pe faleză? Unde mai este simulatorul de pescuit care te făcea să stai ore întregi în fața lui și în care aveai o mișcare de plută la zeci de minute când dădea peștele de ea? Nervos, roșu de supărare, sting calculatorul direct de la buton, iau sticla în brațe, mă întind în pat și îmi înec amarul.

Trezirea

Nu trebuie să vă spun că "de supărare" am dormit până azi-dimineață, când a trebuit să mă uit iarăși peste joc. Nu de alta, dar Mike stă cu satârul la gâtul meu și zice: "Ai vrut pește, ți-am dat pește! Acum scrie!". Vă întrebați ce mai poate fi spus despre acest joc? Mai nimic: are o grafică învechită, peștele se mișcă destul de ciudat, jucătorul trebuie să realizeze un echilibru între forța cu care trage peștele și cea cu care învârte el mulineta, pentru că o tensiunea prea mare duce la ruperea firului, iar una prea mică duce la scăparea peștelui, muzica devine stresantă, viața n-are sens, băutura este bună și, în general, m-am săturat. Mâine plec în Deltă.

■ Sebah

Titlu	Pro Bass Fishing 2003
Gen	cică simulator de pește
Producător	Fireline Interactive
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.us.infogrames.com/games/pro_bass_2003_simulation_pc

Grafică	5/10
Sunet	4/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	6/10
Storyline	N/A
Impresie	5/10

5



Scoica asta cică-i pește

Povești pescărești?

Un pescar cu puteri paranormale

Airport Tycoon 2

Mi-am făcut o pistă

Cum de foarte multă vreme nu v-am mai prezentat un joc într-adevăr prost, adică genul care nu are nimic, dar nimic, nici măcar bug-uri pentru că el în sine este un mare bug, ne-am gândit că ar fi timpul să facem acest pas. Poate că astfel veți reuși să apreciați un joc prost mediu, adică mult superior unui joc prost pe bune. Îmi pare rău că sunt nevoit să calc în picioare munca celor care au produs acest "joc", însă asta e, se pare că pentru asta am fost făcut. M-am născut să zic în fața prostului că e prost, deșteptului că e deștept și bețivului că e târziu și trebuie să meargă acasă.

Evident, asta nu înseamnă că eu mi-am ridicat singur statuie, ci că pur și simplu nu mă pot abține să nu spun ceea ce gândesc. De fapt... hei, asta înseamnă că sunt sincer... și cum cei sinceri sunt mai fraieri... dar să nu continuăm pentru că nu o să mă mai pot opri.

Moștenirea

Când pui mâna pe un tycoon, dacă îți și plac, nu te interesează în mod special grafica și sunetul, să zicem. Ești interesat de cât de adânc încearcă să te testeze, de IQ-ul jocului. Însă ce ați zice dacă cineva ar face un tycoon în care grafica este special făcută să te scoată din sărite? Ați zice că de ce ar face cineva așa ceva. Nu știu. Să mă tai și nu știu de ce. Și uite că există. Astfel, avem o grafică 3D foarte costisitoare în resurse, cu niște texturi de zici că e carte de colorat și un câmp pe care sunt puse toate. Calitate zero! Și unde mai pui că poți să și dai un zoom până în pânzele albe – asta așa ca să vedeți urâțenia tandemului vizual în toată splendoarea. Păcat că nu dăm notă specială pentru acest zoom, pentru că ar fi putut stârni chiar și invidia sateliților militari americani. Înainte de a observa mirifica întruchipare a zoom-ului, trebuie să instalați jocul. Apoi, nu faceți prostia să vă apucați de tutoriale că acolo o să înțepeniți. După o vreme, când o să fiți confuzi și o să vă amintiți ce joc jucați de fapt, puteți să dați un new game. Greșealăăăă! Jocul vă va prinde și, la fel ca stagiul militar, va încerca să vă îndobitocească. Ați primit o moștenire în dolari și altceva nu aveți de făcut cu ei decât să construiți un aeroport. După ce ați picat în mrejele distracției, după ce nu a mai rămas colț de lume nevizitat, nici o damă neevaluată corect și nici o bere nebăută, trebuie să cumpărați pământ lângă un oraș mare (care, grafic vorbind, nu există) și să vă faceți amintitul aeroport.

Avantajul major al acestui joc este că, după ce ați construit și ați primit primul contract, vă puteți considera un om bogat și realizat în viață. Micile necazuri gen prăbușiri de avioane, teroriști, furturi de bagaje, ninsori, meteoriți, dezurbanizare, războaie mondiale vor trece ca o adiere rece de toamnă peste arborii îngălbeniți DE AFARĂ... evident, voi fiind la căldurică înăuntru.

Alooo, ce se...

În mod normal, acest joc ar fi trebuit să fie despre ce înseamnă să fii manager de aeroport. Dar nu e. E o mare aberație oarecum paralelă cu această temă. Începi, nu știi ce să faci, primești contract, banii vin, te uiți, avioane groaznic texturate aterizează și decolează, trec mașini, pompieri, toate ca un par în ochi. Practic, jocul nu are nimic și de aceea îmi este foarte greu să descriu sentimentele profunde pe care zeroul mi le trezește. Nu pot. Dacă nu e, nu e. Ce să zic? N-am ce.

■ Locke

Titlu	Airport Tycoon 2
Gen	probabil manager
Producător	Global Star Software
Distribuitor	Take 2 Interactive
Procesor	P III 600 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.globalstarsoftware.com

Grafică	4/10
Sunet	3/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	2/10

3.5


Vedere mirifică de deasupra



Se poate observa un avion

IL-2 Sturmovik Forgotten Battles

Cuvântul "perfect" nu mai face față?

Inițial, o parte din conținutul actual al celui de-al doilea titlu din seria IL-2 Sturmovik era gândită ca un add-on. Cu toate acestea, pe parcursul dezvoltării acestui add-on, Maddox Games a ajuns la concluzia că există suficient material nou pentru a justifica, chiar cu necesitate, apariția unui joc de sine stătător, cel pe care îl avem acum în review sub numele IL-2 Sturmovik Forgotten Battles. Titlu despre care putem spune că a fost așteptat ca aerul de comunitatea pasionaților de simulatoare aviatice WWII – cum se putea altfel, dacă ne gândim la formidabilul IL-2 Sturmovik, ce a redefinit în totalitate felul în care trebuie realizat un asemenea tip de joc?...

BBW...WIIFS

Motivul pentru care Forgotten Battles nu putea încăpea într-un add-on devine clar după ce studiezi dimensiunile acestui joc. Față de primul titlu al seriei, Forgotten Battles aduce mai multe părți (beligerante), mai multe hărți (și mai mari), precum și mult mai multe avioane. În ceea ce privește taberele combatante, îi vom găsi pe germani, ruși, americani, finlandezi și unguri. De asemenea, se diversifică teatrele de operațiuni: Finlanda, o bună parte din Ungaria (centrată în Lacul Balaton) și Lvovul se adaugă în Forgotten Battles la hărțile moștenite de la IL-2 Sturmovik, astfel încât Forgotten Battles oferă cu cinci mai multe hărți față de predecesorul său. Numărul acesta poate că nu este impresionant. Impresionantă este, în schimb, dimensiunea hărților noi, foarte întinse și mult mai diverse sub aspectul tipurilor de teren și al formelor de relief. Remarcăm și "împrăștierea" mai mare a misiunilor din joc pe întinderea în timp a celui de-al Doilea Război Mondial.

Interesant este că avem de-a face nu doar cu o mărire a dimensiunilor hărților, dar și a acurateței cu care acestea sunt realizate. Cel mai bun exemplu este de găsit în harta Finlandei unde, lângă Lacul Ladoga, am descoperit o modelare uimitoare a Leningradului. Pur și simplu, am zburat pe deasupra Crucișătorului Aurora, ancorat în fața Palatului de Iarnă! Motivul unei asemenea acuratețe este că unele obiective de pe hărți sunt realizate în urma studierii atente a unor hărți de epocă.

Ce? Mai aveți nedumeriri privind subtitlul? He-he, înseamnă Big and Beautiful World War II Flight Simulator...

"Avion cu motor la-mă și pe mine-n zbor!"

Ajungând la numărul avioanelor ce pot fi pilotate în Forgotten Battles, trebuie să ne declarăm impresionați. Nu putem furniza un număr exact. Ce putem spune însă este că, pe lângă număr, am fost atinși la coarda sensibilă de modelele pe care producătorii le-au introdus în Forgotten Battles. Să începem prezentarea acestora cu celebrul Hurricane, existent în joc în patru variante? Să spunem despre seria completă Lavocikin? Să vorbim despre MiG-uri? Dar despre lărgirea paletei de Messerschmitt-uri, în care avem acum și E-urile, însă și ME 262?!

He-he, multe ar fi de spus aici. Am remarcat încă o dată că Maddox



Games e firmă de cunoscători fini în ale aviației. Dovada ar fi aceea că în Forgotten Battles nu se pune un mare accent pe avioanele celebre, așa cum ar fi înclinat un producător mai "comercial". În Forgotten Battles veți observa o mare atenție acordată acelor avioane care încălzesc inima pasionatului meticulos, cel care cunoaște și recunoaște importanța istorică a avioanelor mai puțin cunoscute, dar folosite de multe ori în război și valorizate la rândul lor prin talentul și eroismul celor care le-au pilotat.

Ajuns aici, nu pot să nu îl citez integral pe Radu (jumătatea competentă sub aspect tehnic și istoric din entitatea Ștefan a PIIIG): "P 40-ul, spre exemplu... nu știu pentru alții cum sună, dar pentru mine sună extrem de familiar, sunt niște avioane cu care eu am crescut, le aveam pe pereți, eu le aveam desenate pe pereți dacă îți aduci aminte, era avionul ăla gri-albăstrui de deasupra canapelei, ăla era P 40-ul, era avionul care a încasat-o la Pearl Harbor, îți aduci aminte? Unul cu botul așa, masiv, P 40 Warhawk, pe care l-au avut și rușii în dotare...Apoi, ăăă, Brewster Buffalo, iarăși un avion care... măi, ar fi multe de povestit, dar nu intrăm în detalii,... sunt niște avioane pe care dacă i le pomenești unui cunoscător, imediat îl vezi că se luminează...în joc baza nu sunt neapărat Mustangul, Spitfire-ul (care lipsește) și mai știu eu ce Tempest-uri (care lipsesc, la rândul lor) de care toată lumea a auzit și la care toată lumea ar sări în sus...în Forgotten Battles importante sunt avioane care sunt reprezentative, dar care nu au o faimă așa mare, sau poate o au, dar între pasionați..."

Adăugăm și P 47 (slăbiciunea lui Mike), dar și Mustangul, cu care am avut o senzație cu adevărat de zile mari. Deși, oricât ar părea de ciudat, printre marile bucurii pe care ni le-a oferit Forgotten Battles a fost și aceea de a pilota un Polikarpov I 153 (biplan)... O alta a fost posibilitatea de a ataca la sol cu un Stukka, devenit la rândul lui pilotabil.

Și pentru că am ajuns la capitolul bombardament, nu putem uita aici de Heinkel 111, modelat superb și oferind posibilitatea jucătorului de a ocupa oricare dintre posturile de luptă ale acestui bombardier. Fie și numai cu acest Heinkel 111, IL-2 Sturmovik Forgotten Battles pune în umbră complet vechiul joc B17 Flying Fortress, adăugând seriei IL-2 o dimensiune nouă, dat fiind faptul că primul membru al acesteia era un simulator care părea rezervat în special avioanelor de vânătoare, deși purta numele unui bombardier. Acest Heinkel 111, în sine, face cât un joc întreg...


Rechin în flăcări (Me-262)

Nu dați pe spate!

Poate că vă amintiți mica noastră nemulțumire exprimată în review-ul la IL-2 Sturmovik. Spuneam acolo că voleții de răcire ai radiatorului au numai trei poziții: deschis complet, închis complet sau în regim de flaps. Iată că Maddox Games "compătimesc" la dorințele jucătorului – acum ai acces la voletul de la radiator prin 8 poziții ale acestuia, care fac mult mai fin controlabilă trecerea de la complet închis la complet deschis.

Apoi, spuneam în același review din martie 2002, în capitolul "Temă pentru acasă", că nu am apucat să verificăm comportamentul avioanelor cu carburator la intrarea în picaj sau la zborul pe spate, ce ar fi trebuit să aibă o "tăiere" de motor în aceste situații. Spuneam atunci însă că: "Având în vedere realismul în modelarea avioanelor în IL-2 Sturmovik, opinăm că este o mare probabilitate ca acest fenomen să se producă".

La un an după respectivul review, venim cu temele făcute și spunem că acest lucru se întâmplă și este mai mare dragul să simți cum se îneacă motorul când zbori pe spate cu un Hurricane din prima versiune, dotat cu carburator.



Călare pe Mustang

Nine, Nice shot!!

E român...

Lucru care se manifestă la toate avioanele cu alimentare pe carburator din Forgotten Battles, spre cinstea producătorilor și a aspectului tehnic al adevărului istoric. Astfel încât, deși jocul ne-a dat pe spate, ne-am grăbit să revenim cât mai repede la o ținută de zbor adecvată realităților fizice...

Tot pentru adâncirea veridicității istorice, controlul asupra motorului a devenit mai complex, astfel încât avioanele al căror compresor avea comandă manuală nu mai comută automat treapta de lucru a compresorului, așa cum se întâmplă în cazul celor cu capsulă manometrică. La nevoie, în Forgotten Battles va trebui să schimbați manual treapta de lucru a compresorului, la trecerea prin anumite "praguri" de altitudine.

Amănunțimea în modelare se manifestă și la diferențierea tehnicilor de forțaj. Dacă în IL-2 Sturmovik acesta se realiza la fel pentru toate avioanele, acum avem precizări: la germani forțajul se realizează prin injectarea unui amestec de metanol cu apă, în timp ce la americani se injectează numai apă.

Vorbind despre comportamentul motorului, câteva amănunte se adaugă la perfecționarea simulării. În primul rând, odată oprite, motoarele sunt mult mai greu de pornit decât în IL-2 Sturmovik, la unele modele această repornire fiind chiar imposibilă (vezi I 153). În al doilea rând, motoarele nu mai reacționează în Forgotten Battles atât de prompt la comanda dată din maneta de gaze, spre deosebire de situația din primul titlu al seriei, unde viteza de reacție a motorului era nerealist de mare.

Evidențiem aici și apariția câtorva taste în plus, ce corespund unor comenzi suplimentare din Forgotten Battles. Se poate astfel controla amestecul de carburant în funcție de înălțime, se pot "accesa" mai multe unghiuri de vedere și se poate acționa extinctorul...

Leagăn dulce de oțel

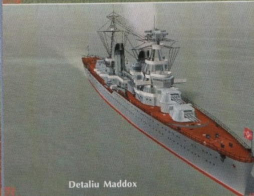
Ne place acest IL-2 Sturmovik Forgotten Battles, ne place chiar mai mult decât primul titlu al seriei. Grafica este cu o tușă mai frumoasă, iar simularea mai împlinită. Iar, la ceea ce există deja, jucătorul mai poate adăuga cu mâna lui – schemele de camuflaj și însemnele pot fi create de utilizator; la fel, se pot crea seturi noi de mesaje vorbite în limba dorită de jucător. Aici avem a ne plânge de faptul că nu sunt mesaje în română și că nu este inclusă o hartă a regiunii petroliere de pe Valea



Carlingă de Heinkel 111...



... și parte ventrală



Detaliu Maddox



Cârd de P-47

Prahovei, mai semnificativă decât zona Balatonului. Ne mai pare rău că nu putem pilota un IAR, încă, dar ni s-a promis solemn că acesta va apărea cât de curând, fiind în plin development.

La capitolul sunet, Forgotten Battles are câteva probleme de poziționare, efectul Doppler este parcă atenuat mai mult decât trebuie, iar zgomotul motoarelor americane este cam același la toate modelele. Dar ceea ce poate fi reproșat la Forgotten Battles este aproape inexistent față de ceea ce poate fi lăudat la acest joc. În opinia noastră, IL-2 Sturmovik Forgotten Battles intră pe cai mari (putere) în categoria jocurilor obligatorii, întărindu-ne convingerea că, dacă există un Dumnezeu în ceruri, numai cei de la Maddox Games i-ar putea simula cu succes comportamentul...

■ Ștefan aPIIIG


McDonal Douglas hirbernatic

Power: 5%
Enemy Aircraft: Destroyed
Power: 95%

Titlu	IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
Gen	Simulator aviatic
Producător	Maddox Games
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	il2sturmovik.com



Grafică	**10/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**10/10**
Multiplayer	**10/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**10/10**

9.6

* Imaginile de fundal ale articolului sunt preluate chiar din misiunile îndeplinite de Ștefan aPIIIG în Forgotten Battles.


Te-ai uitat aseară la Big Brother?

Incoming Forces

Când extratereştrii sunt ăia buni

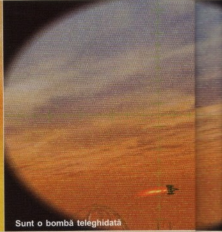
Lume, lume! Gameri din întreaga Românie! A venit timpul să strângem rândurile și să apărăm simpatica rasă extraterestră cu limbaj grohăit de cruzii, dezaxații, inumanii oameni. Da! Ați auzit bine! Oamenii vor să distrugă o pașnică rasă extraterestră care-și duce liniștită existența într-un colț al galaxiei. Este imposibil, dom'le! Așa ceva nu putem accepta! Jos cu omenirea! Sus cu extratereștrii! Fiți alături de cei care au nevoie de voi! Ei, cei de-acolo, de departe, se bazează pe voi. Și-au pus încrederea în capacitatea gamer-ului român de a-i scăpa de distrugerea în masă. Așa că nu mai stați pe gânduri, introduceți în CD-ROM unul dintre CD-urile pe care le-ați găsit în revistă (nu cel pe care scrie DEMO, celălalt), instalați jocul și apoi scăpați-i de la moarte sigură.

Cu ce se mănâncă

Incoming Forces este titlul pe care LEVEL vi-l propune ca joc full în această lună. În urmă cu ceva ani, Rage Games lansa Incoming, un first-person shooter spațial care a rupt gura târgului, deoarece era unul dintre primele jocuri care foloseau facilitățile graficii 3D. Iată că Rage a scos și o continuare la acesta, Incoming Forces. Povestea jocului o continuă pe cea din primul, numai că rolurile sunt oarecum inversate. Dacă în primul joc oamenii erau cei aflați la ananghie, iată că acum, la 20 de ani după evenimentele de atunci, omenirea a hotărât că extratereștrii nu mai au dreptul să trăiască și au pornit cu mic, cu mare la anihilarea lor.

Jucătorul se va incarna în pielea unui recrut din rasa neumană care însă este mai umană decât cea umană. Acțiunea jocului pornește pe planeta Kaiyodo, asaltată continuu de către oameni. De aici începe distracția, jocul fiind un shooter (first sau third person) nervos, cu o mulțime de ținte care abia așteaptă să fie doborâte. Deși numărul atacatorilor este foarte mare, jucătorul va putea folosi avantajul terenului propriu pentru a-i înfrânge. Acest avantaj se va concretiza în faptul că vom avea la dispoziție diferite mașinării. Astfel, pe parcursul jocului ne vom urca într-un fel de avioane supertehnologizate, echipate cu puternice lasere și cu diferite tipuri de rachete, vom controla vehicule la sol și turele. De asemenea, în momentele în care nava noastră va fi aproape distrusă, vom putea să ne retragem până la "refit base" pentru a repara și ultimul șurub al mașinăriei. La "weapon production facility", în timpul anumitor misiuni, vom


Come down, baby!


Sunt o bombă teleghidată

putea aduna un mic escadron pe care-l vom conduce în timpul luptei. Comenzile pe care i le putem da acestuia sunt destul de complexe, dar, din păcate, misiunile în care vom avea la dispoziție un asemenea escadron sunt destul de puține.

Sarea și piperul

Un shooter, ca să atragă jucătorul, trebuie să aibă nerv. Incoming Forces are nerv, atât prin acțiunea care este destul de rapidă și plină de adrenalină, cât și prin atmosfera creată în timpul jocului. Grafica se prezintă bine, fără a solicita sisteme ultraperfomante. Are tot felul de efecte, care de care mai frumoase. Construcțiile parcă sunt un pic cam pătrățoase, în schimb extratereștrii, chiar dacă-i vezi numai în filme, sunt unele dintre cele mai haioase ființe pe care le-am văzut. Sunetele și mai ales muzica reușesc să te rupă din cotidian și să te introducă într-o atmosferă de luptă de undeva, de pe altă planetă. Limba extratereștrilor a fost excelent realizată și este, poate pentru mine, veridică cât cuprinde. Când primești comenzile prin cască și auzi sunetele acelea puternice, începi să te întrebi dacă are rost să mai continui jocul. Nu de alta, dar parcă prea seamănă cu grohăiturile rasei porcinelor. Noroc că avem și subtitrarea în engleză, altfel n-aș fi știut ce trebuia să fac pentru a-i scăpa de la moarte.

Tacâmurile

Interfața este simplă. După parcurgerea tutorialului nu veți mai avea nici o problemă în a vă descurca cu comenzile vehiculelor. Dificile mi s-au părut a fi numai comenzile la vehiculele cu care te deplasezi pe sol. E cam greu să reușești să te miști (o mână), să țintești și să tragi (cealaltă de pe maus) și să mai faci și strafe în același timp pentru a nu deveni o țintă vie a tirului inamic.

Misiunile constau în cea mai mare parte în distrugerea tuturor țintelor pe care le găsești pe radar, în jurul obiectivelor pe care le ai de apărat sau pe care trebuie să le escortezi. Cu toate acestea, există o diversitate și în rândul acestora: pază, protecție, atac, îndemânare etc. Pe parcursul jocului vom avansa pe diferite planete ale rasei respective, curățându-le, una câte una, de prezența perturbatoare a oamenilor. AI-ul nu se va lăsa bătut cu una cu două, dar, din câte am constatat eu, chiar dacă sunt atacatori, oamenii parcă au o tehnologie mai slabă decât a noastră (în ceea ce privește manevrabilitatea navelor și puterea de foc a armelor).

Vă urez cât mai multe ore în rândurile extratereștrilor și să-i alungați până acolo de unde au venit pe nenorociții din rasa umană.

Sebah



Culoare cât cuprinde

Titlu	Incoming Forces
Gen	FPS
Producător	Rage Games Ltd
Distribuitor	Rage Games Ltd
Ofertant	LEVEL
Procesor	P III 500 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	N/A



Ospăț la ora 12!



Partea a II-a

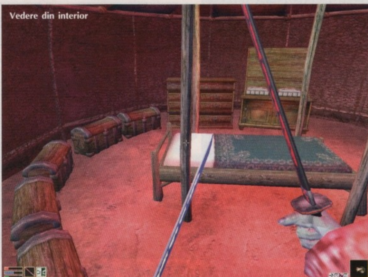
După cum spuneam luna trecută, astăzi voi intra în fabrica Morrowind cu câteva lucruri de bază, ceva exemple și, evident, o mică parte practică. Când porniți prima dată editorul, vi se oferă șansa de a face un joc complet nou, însă nu prea e cazul. Așa că din /File, selectați Data Files și bifați cele două Master-uri, Morrowind și Tribunal. Dați OK și confirmați că nu doriți nici un Active File. După încărcare vă veți pomeni cu o grămadă de ferestre pline de date și una, cea mai importantă evident, goală. În stânga aveți cam toate obiectele care există în baza de date a jocului, de la cele statice gen pereți, caverne, statui, pietre etc. până la personaje, obiecte active gen uși, lumini, vrăji, poțiuni etc. Practic, orice există în joc poate fi folosit în viitorul vostru mod. În fereastra din dreapta jos este lista cu locațiile preexistente care pot fi modificate. În dreapta sus este fereastra de rendering care va deveni și principalul loc unde vă veți desfășura activitatea de acum încolo. Pentru început trebuie să vă spun că Morrowind-ul este alcătuit din interioare și exterioare. Însă puteți crea interioare care să se comporte ca și exterioare (de exemplu, să zicem că ați vrea să recreați Mezoberazanul, orașul subteran al Dark Elfilor). Însă dacă sunteți începători, mai e până acolo. Pentru început o să ne axăm pe crearea unui interior simplu.

Căsuța...

Unul dintre cele mai neplăcute aspecte ale jocului este acela că nu aveți un anume loc unde să vă păstrați obiectele atunci când inventory-ul devine plin. Ei bine, dacă ați observat, luna trecută am pus pe CD un mic plugin numit A Good Place to Stay care îndeplinește cu succes funcția de reședință. Aveți dormitor, alchemy room, un mic depozit de arme și chiar un armory unde vă puteți antrena sau depozita armurile. Este adevărat că în timp, dacă veți deveni șeful casei Tellvani, veți primi un mic conac, însă acest lucru se va întâmpla destul de târziu în joc. De aceea, m-am gândit că împreună am putea crea un astfel de loc mai mic și în care framerate-ul să fie cel puțin gigantic, indiferent de sistem :). O să-i spunem Căsuța. Evident, în forma sa finală îl veți găsi pe CD-ul LEVEL. Să începem cu începutul. Din meniul World, deschideți Interior Cell. În fereastra care se va deschide dați un New și scrieți 1_Căsuța (am pus 1 în față ca să fie amplasat în capul ferestrei cu locații din dreapta jos). De aici mai puteți modifica culorile ambientului, dacă e ceață sau nu, dacă va conține și apă sau nu etc. Lăsați așa și dați OK. Acum, din lista de locații din stânga jos, dați un dublu clic pe 1_Căsuța și

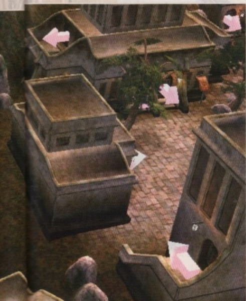

Ieșirea în Balmora a plugin-ului din tutorial

fereastra render-ului va deveni activă. În fereastra cu obiecte din stânga, selectați static și căutați in_ashl_tent_01. Luați-l cu "drag and drop" și amplasați-l în fereastra de lucru (fereastra de rendering). Apăsați Shift și rotiți imaginea cu mausul. Cu rotița mausului puteți da zoom, iar cu butonul 3 puteți mișca imaginea în plan frontal. Acum e clar că avem nevoie de anumite obiecte care pot înmagazina alte obiecte. În dreapta, selectați în loc de Static, Container. Aici căutați com_chest_01 și amplasați-l cât mai aproape de pânza cortului. Cu clic stânga îi modificați poziția după x și z, iar ținând apăsată tasta "Z" îl puteți potrivi și în plan y. Potriviți-l undeva în cort, pe o margine, și dați un dublu clic pe el. În fereastra cu caracteristicile obiectului puteți face o serie de modificări, de la poziție până la scară și amplasarea de script-uri (capcanele, de exemplu). Aici nu aveți ce să-i faceți, eventual numai dacă vreți să-l încuiați (ceea ce ar fi într-adevăr inutil), așa că puteți dau un Cancel liniștiți. Mai departe, reselectați obiectul, cu un CTRL+C copiați și apoi cu CTRL+V amplasați un nou cufăr de același tip. Dacă folosiți CTRL+SHIFT+V, noul cufăr va fi amplasat exact pe coordonatele celui preexistent și va fi, deci, mult mai ușor de potrivit la locul lui.


Vedere din interior

... crește...

Mai departe, să zicem că vreți totuși să modificați caracteristicile obiectelor din plugin fără a vă afecta toate obiectele de același tip din joc. Pentru asta, căutați com_drawers_01 și selectați-l. Dați un clic dreapta pe el și selectați New. Dați-i un nume, preferabil cu 1 în față ca să îl puteți găsi ușor (de exemplu, 1_chestie_cu_sertare la ID și la Name, Sertărașul) și apoi Save. El va apărea în capul listei de la Container de unde îl luați și îl amplasați în interiorul cortului. După așezările și modificările de rigoare, cu un dublu clic deschideți fereastra de proprietăți. Weight-ul reprezintă capacitatea maximă a containerului, adică ce cantitate de obiecte va putea înmagazina. Puneți, să zicem, 400, apoi Save. Acesta este primul obiect care va apărea exclusiv în plugin-ul vostru. În continuare, puteți umple cortul cu tot ce vă dorește inima, de la cutii și cutiuțe până la flori de apartament. Însă, atenție, dacă modificați caracteristicile unui obiect fără a urma pașii de mai sus, atunci TOATE obiectele de același tip din lumea Morrowindului se vor modifica prin activarea plugin-ului și s-ar putea să aveți surprize neplăcute.



... cu un pat...

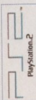
Ei bine, acum că ați amplasat tot felul de obiecte statice, e timpul să ne gândim și la alte lucruri. Veți avea sigur nevoie de un pat. Pentru asta trebuie să selectați din dreapta de la Static Active_de_Bed_12, de exemplu, și să-l amplasați pe undeva, în cort, unde vreți voi. Dacă nu sunteți siguri că o să aveți loc de el, din meniul View activați Collision și veți vedea pe unde se poate trece și pe unde nu. Acum, probabil că doriți și un pic de lumină în respectivul cort. Din dreapta selectați Light și alegeți ce lumini vreți voi. Le amplasați tot prin drag and drop și ceea ce vedeți este diametrul globului din care va iradia lumina (spre exemplu, lava_light_2048). Evident, mai puteți pune făclii, lumânări etc. Dacă doriți să le modificați caracteristicile, nu uitați să procedați cum am spus mai sus.

... va urma...

Data viitoare o să vă spun cum să amplasați o ușă și cum să vă legați plugin-ul de exterior plus încă multe altele. Deocamdată, puteți studia acest plugin pe care lucrăm într-o formă oarecum finală de pe CD-ul LEVEL. Puneți-l în directorul de Data Files și activați-l în meniul de start al Morrowind-ului. Veți observa că legarea de exterior este destul de ușoară, el fiind conectat cu Balmora -4, -2 (a se observa în screenshoot). Acum e timpul să salvați, proces care este cât se poate de simplu. Data viitoare când veți dori să modificați acest plugin, la început selectați cele două Master Files și apoi acest plugin pe care îl faceți Active File (cu butonul de dedesubt). Dacă nu veți seta nici un Active File, tot ce veți modifica veți fi nevoiți să salvați în alt fișier plugin. Acesta însă nu va conține obiectele din primul și va genera erori la încărcarea sa în Morrowind. Așa că aveți mare grijă!

■ Locke





Time Crisis 2



Adică imediat după Time Crisis 1

De fiecare dată când vine Mike de la București, este așteptat ca Moș Crăciun. Nu pentru că ar avea burtă și barbă albă, asta urmează în doi-trei ani, ci pentru că vine încărcat cu de toate. Ultima oară când s-a întors de la București, unde a fost în vizită la reprezentanți de vază ai culturii informaticiene românești și internaționale, Mike a venit cocoșat de jocuri, pistoale, pungi de snacks și televizoare color la mâna a doua. Televizoarele nu erau pentru noi, ci pentru niște copii orfani care trăiesc pe lângă redacția noastră și se hrănesc cu ce le mai aruncă muncitorii de la uzină sau cu ce reușesc ei să șterpelească de la lumea din jur.

După ce a făcut popasul de rigoare la acești năpăstuiți ai sorții, Mike intră în redacție și ne aruncă în brațe maldăre de jocuri și, nu în ultimul rând, un pistol pentru PS2. Un brainstorming instantaneu a luat naștere și toți muritorii au luat la rând jocurile pentru PS2 ca să vedem ce putem să împușcăm. Mike, nemuritor și rece, rânjea la noi superior și, după ce noi am lăsat baltă vraful de jocuri prin care am scotocit fără succes, ne spune: "Dacă vă uitați în cutia pistolului, veți vedea un joc…", restul nu am mai auzit, pentru că Sebah deja instalase pistolul, Mitza rupsese cu dinții cutia cu totul, iar eu cu degete febrile am introdus cu o blândețe exagerată discul în locașul său de veci.

Cine nu mai știe Virtua Cop...

Este cineva care nu a jucat seria Virtua Cop, sau Haunted House, sau mai știu eu ce alt joc în care trebuie să țintești cu mausul și să tragi tot cu mausul? Dacă este, merită să i se taie nasul și să fie pus la munci silnice odioase. În schimb, cine le-a jucat știe despre ce vorbesc și câtă dependență creează. Interesant este faptul că nu există țintă pe ecran. Obișnuiții consolelor de orice fel știu acest lucru, dar cei care sunt maeștri pe calculator vor avea niște probleme destul de mari cu ochirea "ţintei" doar prin coordonarea mână-ochi.

Să vorbim și despre jocul propriu-zis. După o poveste evident banală despre niște polițai care trebuie să salveze lumea de atacurile teroriste omniprezente și care mai trebuie să protejeze și niște civili nevinovați – cine mai e nevinovat în zilele noastre?! – intri direct în acțiune. Adică pui mâna pe pistol și tragi. Tragi până îți vine să mai tragi de vreo două ori și dup-aia mai tragi de vreo trei. Nu de alta, dar așa este în scenariu. La un moment dat, te plictisești, dar nu îți vine să îl lași baltă din cauză că ai pierdut tot nivelul, pentru că evident nu poți salva.

După ce vei termina jocul, care este destul de scurt, vei trece la misiuni aleatorii. Acestea fac deliciul jocului. Trebuie să omori 50 de teroriști în 30 de secunde, să distrugi un tanc doar cu puterea minții, să faci trei teroriști să se predea doar pentru că te uiți urât la ei... Eh... ce vremuri... Jocul este excelent. Feeling-ul este în tavan, iar grafica este de milioane. Dacă aveți PS2 și bani pentru pistol, cumpărați-l că merită.

■ Koniec

Titlu	Time Crisis 2
Producător	Namco
Distribuitor	Namco LTD.
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
On-line	www.timecrisis2.com
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Cel mai tare din parcare



La o cină romantică în doi... trei...

Turok: Evolution

Evoluție până-n GameCube

Dacă v-ați întrebat vreodată cum a început toată povestea ce stă la baza seriei de jocuri Turok, iată că acum aveți șansa să aflați răspunsul. Turok: Evolution este un prequel în care jucătorul află povestea lui Tal'Set, liderul națiunii Saquin-ilor. Surprinzător, totul începe în vestul sălbatic unde un nemilos, rău și urât căpitan Tobias Bruckner calcă în picioare ce mai rămăsese din triburile indienilor și e pe care să scape și de ultimul supraviețuitor, viitorul erou al jocului, Tal'Set. În timpul luptei dintre cei doi, se deschide o poartă între lumea noastră și Lost Lands, iar Tal'Set se trezește în curând într-o junglă plină de dinozauri, tiranozauri, șobolimbozauri și câțiva indivizi buni la suflet care îl salvează, îl pansează și, evident, îl trimit la luptă.

Intrat în războiul dintre oamenii din colonia River Village și reptilele Lordului Tyrannus, Tal'Set devine participant activ într-un conflict brutal. Lucrurile se complică și devin mai "personale" în momentul în care Lord Tyrannus numește un nou general care să-i conducă armatele, nimeni altul decât căpitanul Tobias Bruckner. Orbiți de ură, cu controlerul în mână, cu sudoarea curgând șiroaie pe noi și cu venele zvâcnind de nerăbdare, ne vom arunca astfel în luptă, deciși să exterminăm tot ce ne stă în cale și apoi să punem întrebări.

Așa, un FPS

Între un HALO și Turok am realizat, cu surprindere, că am început să mă descurc cu controlerele de console când vine vorba de FPS-uri. Este însă la fel de ciudat de controlat un personaj într-un first person shooter dacă nu ai la dispoziție un maus. Pur și simplu nu poți manevra cu degetele la fel de bine cum manevrezi cu palma. Ah, aș vrea să scoată ăștia un maus pentru fiecare consolă.


Băieți, unde găsesc și eu un taxi?

Revenind la dinozaurii noștri, Turok: Evolution este un FPS remarcabil pentru GameCube. Îmi aduc însă aminte de vremea când jucam Turok pe PC și nu pot să nu observ faptul că acest nou joc pe GameCube și-a pierdut ceva din atmosfera sumbră care mă ținea lipit de monitorul PC-ului. În rest, gameplay-ul este asemănător (cu excepția lipsei mausului). Asta nu ar fi o problemă dacă n-ar fi vorba despre un concept învechit, care nu beneficiază de avantajele FPS-urilor din ziua de azi.

Grafic vorbind, jocul este îndeajuns de atrăgător, cât să nu te facă să fugi din fața televizorului, dar totuși parcă un pic prea luminos, cu floricele, dinozauri păscând pe câmpii și alte scene idilice.


Pistolul ăla cu lunetă face minuni

Sunetul, pe de altă parte, este undeva sub mediu, cu efecte care nu deranjează, dar și cu unele care îți agresează urechile într-un mod nu prea plăcut.

În concluzie, ce să vă mai spun... dacă aveți un GameCube și doriți un FPS, Turok este o alegere cum nu se poate mai bună. Nu este un joc strălucit, dar aruncând o privire la concurență, trebuie să admit că Turok: Evolution este unul dintre cele mai bune FPS-uri pentru GameCube la momentul actual.

■ Mitza

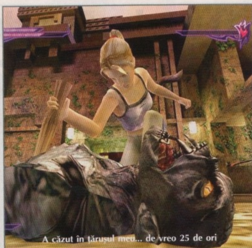
Titlu	Turok: Evolution
Producător	Acclaim
Distribuitor	Acclaim
Ofertant	Skin Media tel. 021-231.50.97
Calitate	★★★★
ON-LINE	www.turok.com/evolution

Consolă GameCube oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97



Buffy the Vampire Slayer

Mult prea dorita actriță de filme de acțiune pentru copii a ajuns și pe Xbox. Poate spuneți că nu este mare lucru. Aveți dreptate. Nu este. Cu toate că jocul îți cam provoacă anumite senzații pe șira spinării, nu este nici pe departe o capodoperă. Atmosfera este una apăsătoare, foarte reușit implementată și care chiar te trimite într-o lume în care nu este o idee prea bună să te plimbi noaptea pe afară. După ce donșoara Buffy se antrenează pe niște vampiri de nivel mic – de parcă... – trece la lucruri mai serioase și se bate cu niște urâtanii coborâte parcă de pe cuverturile alea cu "Răpirea din Serai" de pe pereții unora. Așa că Buffy salvează jumătate de școală generală de la înec, trei sferturi dintre oamenii care se află la piață scapă de înghesuiala din tramvai, iar restul, de toate grijile vieții de zi cu zi. Definitiv. Erau vampiri. Vrei să te distrezi și să dai cu șutul în vampiri și vârcolaci? Pune mâna pe Buffy... ați vrea voi... și "Biscuiți, oștenii mei!"


A căzut în țărușul meu... de vreo 25 de ori

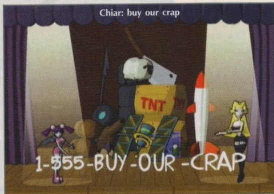

Holy night, silent night...

Titlu	Buffy the Vampire Slayer
Producător	Fox Interactive
Distribuitor	EA Inc.
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★

Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Cel Damage

Ai vrut vreodată ca mașina să ți se îndoaie pentru a lua curba mai bine? Ei bine, se pare că nu ești singurul. Cei de la Pseudo Interactive Inc. au scos acest joc cu mașinuțe din gumă de mestecat, cu care vei putea face ce vrea mușchiul tău. Mișcările bruște ale volanului vor contorsiona mașina în fel și chip, iar obstacolele de pe drum nu vor mai fi obstacole, ci doar mici rampe de lansare sau pereți mari ce sunt pe cale de a fi vopsiți. Scopul acestui joc este unul simplu: omoară-i pe ceilalți până nu te omoară ei pe tine. Ați ghicit: este un fel de Carmageddon pentru pitici. Dar să nu îl subapreciați! Este un joc care te prinde instantaneu prin umorul său omniprezent, prin personajele pline de farmec și de cretinism. Veți putea controla un pui de drac dat afară de la slujba sa de zi cu zi, o demuazelă plină de draci, un rățoi mafiot și încă vreo două-trei personaje pe care nu le voi dezvălui acum pentru a nu strica farmecul jocului. Vă spun sigur că merită jucat.



Chiar: buy our crap


Cu toporul la vânat

Titlu	Cel Damage
Producător	Pseudo Interactive Inc.
Distribuitor	EA Inc.
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★

Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Game Boy Advance

Duke Nukem Advance

Celebrul joc de PC care ne-a făcut să simțim plăcerea unei conexiuni prin serial între calculatoare este acum prezent și pe GBA. Evident, din start, un shooter pe console este oarecum destinat pieirii din cauza lipsei mausului. Și aici avem exact aceeași problemă. Pur și simplu nu merge la mine, un împătimit al PC-ului. Cu chiu cu vai am reușit să mă obișnuiesc și am ajuns la concluzia că poate fi chiar plăcut să lupți pe engine-ul 3D al... GBA-ului. Singura problemă este aceea că jocul sacadează în anumite zone. Ei bine, am ajuns să o văd și pe asta. Ca subiect, este leit vechiul joc, cu chei, porci, lupi, caracatițe etc. Până și muzica și sunetele sunt exact aceleași. Vi-l recomand ca idee, pentru că este foarte original pentru platforma căreia i se adresează.



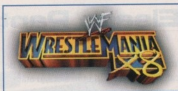
Producător 3D Realms

Distribuitor Take Two Interactive

CALITATE 

Road to Wrestlemania X8

Este un joc care se adresează în special copiilor dornici de violență și fani ai lui Hulk Hogan. Jocul este realizat foarte bine din punct de vedere tehnic, însă mie mi se pare că subiectul este de foarte multă vreme fumat. Așa că nu pot să vă recomand nicicum un joc ce vă poate distra cel mult o oră. Puteți alege să jucați cu vreo 16 celebri spectaculoși wrestlemaniaci, dintre care nu vor lipsi Hulk Hogan, Rob Van Dam și Booker T. Dacă aveți prieteni care au GBA, puteți să vă bateți și în multiplayer până nu mai puteți. Din fericire, acesta nu sacadează.



Producător Natsume

Distribuitor THQ

CALITATE 

■ Locke

Câştigătorii lunii martie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul SimCity 4 a fost câștigat de către Stoica Titus din Oradea.

La concursul LEVEL împreună cu Intercom Film, Fechete Alexandru din Arad a câștigat un tricou "National Security".

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Theocracy a fost câștigat de către Popa Rareș Mihai din Brașov.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Gheorghescu Ovidiu din Timișoara a câștigat un Firestorm Dual Power 3 GamePad.



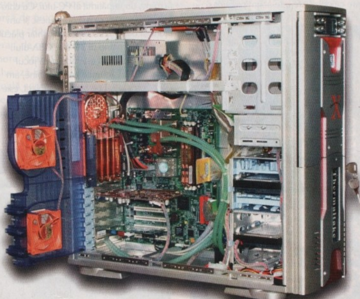
Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HarDWarE

Elsaco Panther 3G

Sistemul Elsaco Panther 3G înglobează cea mai puternică soluție de calcul de care mulți utilizatori au atâta nevoie. Fie că este folosit pentru prelucrare de imagini sau filme, fie că este folosit pentru jocuri, acest sistem nu va dezamăgi pe nimeni. În interiorul impunătoarei carcasei de aluminiu Thermaltake Xaser III tronează un maiestuos procesor Intel Pentium 4 la 3.06 GHz, înconjurat de armata de slujitori formată dintr-o placă grafică ATI Radeon 9700 PRO, 2 memorii DDR OCZ ce totalizează 512 MB SDRAM, 2 harddisk-uri SATA Barracuda de câte 80 GB și un modem U.S. Robotics de 56K. Sistemul de răcire al acestei impresionante „împărății" este asigurat de cele 7 cooler-e alături de sistemul de răcire pe bază de apă destinat procesorului.



Specificații:

Procesor:	3.06 GHz Intel Pentium4
Memorie:	2 x 512MB OCZ DDR SDRAM
Storage:	2 x Barracuda SATA V 80GB RAID
Media:	Philips DVD+RW Series
Graphics:	ATI Radeon 9700 Pro 128MB
Carcasă:	Thermaltake Xaser III V2000A
Modem:	U.S. Robotics 56K PCI Fax
Cooler:	Sistem răcire cu lichid

Stocarea datelor se realizează pe 2 „discuri dure" SATA ce sunt legate frumos într-o matrice RAID. În acest fel, transferul de date s-a realizat cu mult peste valorile oferite de o matrice formată din HDD-uri SCSI.

Denumire:	Panther 3G
Gen:	Dream Machine
Producător:	Elsaco Electronics
Distribuitor:	Elsaco Electronics
Telefon:	0231-51.42.78
Preț:	2200 EURO (fără TVA)
Calitate:	

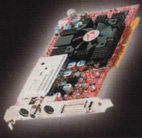
Overclocking la Athlon 1700+

Nu de foarte multă vreme s-a descoperit faptul că procesoarele AMD Athlon 1700+ oferă un adevărat suport pentru pasionații de overclocking. Athlon 1700+ oferă acel surplus de putere de care se poate profita din plin, la fel ca și în cazul celebrului Celeron 300A la vremea lui. Din păcate, procesele tehnologice după care au fost construite aceste tipuri de procesoare încep să fie optimizate, astfel încât utilizatorilor să nu li se mai ofere această „supraputere" gratuită.



ATI anunță noua serie All-In-Wonder

Odată cu lansarea noii serii All-In-Wonder, ATI redeschide un nou capitol în ceea ce privește opțiunile de prelucrare video. Placa ATI All-In-Wonder va deține chipset-ul grafic Radeon 9800 PRO, un TV Tuner și un pachet impresionant de software intitulat Multimedia Center. Noutatea acestuia din urmă o reprezintă funcția de OSD (On Screen Display) bazată pe tehnologia EAZLOOK, ce va permite afișarea pe ecran în paralel a imaginilor din diferite surse video.



Corega Fast Ethernet Switch

Produsele destinate rețelelor de calculatoare au devenit în ultimii ani tot mai accesibile utilizatorilor de „acasă". Acest lucru se datorează în special tehnologiilor din ce în ce mai avansate pe care producătorii de astfel de echipamente le scot pe piață. Un astfel de accesoriu ce poate încropi o rețea între computerele dintr-un Internet Café sau între posesorii de PC-uri dintr-o scară de bloc este oferit de compania Corega. Acest switch dispune de 24 de porturi cu posibilitatea de autonegociere între modurile de Ethernet (10 Mbps) și Fast Ethernet (100 Mbps). LED-urile de pe panoul frontal permit monitorizarea tuturor activităților din cadrul rețelei, legate de starea conexiunilor, modul și viteza la care acestea s-au realizat. Fiind un switch Layer 2, configurarea și managementul acestuia nu vor pune probleme utilizatorilor care nu dețin profunde cunoștințe de „rețelistică".



Denumire: FSW-24
Gen: Fast Ethernet Switch
Producător: Corega
Distribuitor: FITCO
Telefon: 0268-477.977
Preț: 136 USD (fără TVA)
Calitate:

Qubs Gigabit Smart Switch

Pentru a satisface nevoile instituțiilor sau firmelor de a realiza transferuri de date cu viteze din ce în ce mai mari, au fost concepute așa-zisele switch-uri inteligente. Aceste tipuri de switch-uri sunt capabile să lucreze până la nivelul celui de-al treilea Layer. În acest caz, pachetele de date pe care aceste switch-uri le vor controla vor ajunge la destinație într-un timp mai scurt. Exceptând cele 24 de porturi 10/100, switch-ul Qubs afișează cu mândrie pe front panel și două porturi Gigabit, capabile să transfere datele la o viteză de 1000 Mbps. Nelipsitele LED-uri de diagnosticare sunt și ele prezente, însă pentru a semnaliza doar strictul necesar. Adevăratul management se face prin intermediul portului de consolă. Folosind serviciul HyperTerminal, acest switch poate fi „învățat" cum să gestioneze funcțiile de VLAN, MISC, QoS sau anumite priorități legate de unele porturi care au nevoie de așa ceva.



Denumire: 30X24G2
Gen: Ethernet + Gigabit Switch
Producător: Qubs
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-312.75.07
Preț: 588 USD (fără TVA)
Calitate:

ASUS – mână lungă

Pusă în imposibilitatea de a mai onora numărul foarte mare de cereri de notebook-uri, compania taiwaneză ASUS a hotărât să îmbogățească parcul de fabrici din subordine. Prima mișcare a fost achiziționarea de la principalul său concurent ECS a unei fabrici de notebook-uri din Chungli ce valora nici mai mult, nici mai puțin de 7,3 milioane de dolari. Această extindere reprezintă începutul unei adevărate campanii de achiziții, urmând ca în perioada următoare să treacă în subordinea ASUS alte 3 de astfel de fabrici.



SIS intră în restructurări

După ce UMC a achiziționat 14 % din acțiunile companiei SiS, reprezentanții UMC au hotărât să renunțe definitiv la divizia de producție de plăci video pentru a ieși din impasul financiar rezultat în urma creării liniei de producție Xabre. Oficialii SiS au afirmat că în continuare se vor axa în special pe producția de chipset-uri pentru platformele Pentium 4 și Athlon, în ciuda faptului că performanțele acestora nu se ridică la nivelul celor de la nForce2.



HP PSC 1210 All-in-One



Costurile de producție din ce în ce mai scăzute oferă la ora actuală facilități care în urmă cu ceva vreme nu erau foarte accesibile pentru cei mai mulți dintre noi. O astfel de soluție low price este oferită de HP prin PSC 1210 All-in-One. După cum îi spune și numele, acest produs poate fi folosit ca imprimantă, scaner și copiator. Ca imprimantă se pot lista în modul alb-negru până la 12 pagini pe minut, iar în mod full color până la 4 pagini pe minut. Volumul maxim de 1000 de pagini imprimate pe lună este suficient pentru a satisface nevoile unui home user sau ale unor birouri mici. Imprimarea se realizează la o rezoluție de 600x 600 dpi în mod alb-negru și de 1200 x 1200 dpi în mod color. La cumpărare, această imprimantă are în dotare un cartuș cu cerneală neagră de 19 ml și unul tri-color de 17 ml.

Scanerul încorporat are o rezoluție optică de 600 x 2400 dpi la o adâncime de culoare de maxim 36 de biți.

HP PSC 1210 All-in-One folosit drept copiator poate oferi o viteză de copiere de 12 copii pe minut la o rezoluție de 600 x 600 dpi în mod alb-negru, iar în mod color maxim 10 copii pe minut la o rezoluție maximă de 1200 x 1200 dpi, în cazul în care se tipărește pe foi HP Premium Photo.

Pentru procesare și stocare de date temporare, imprimanta dispune de un cache de 8 MB.

Conectarea la PC se realizează prin intermediul portului USB, iar CD-ul ce o însoțește conține o cantitate uriașă de software (HP Photo and Imaging Software, HP Director, HP Photo Gallery, HP Image Editor, HP Instant Share, HP Share to Web, HP Photo Prints, HP Album Printing etc).

Denumire: PSC 1210 All-in-One
Gen: Dispozitiv multifuncțional
Producător: HP
Distribuitor: HP Interactive Center
Telefon: 021-222.20.72
Preț: 144 EURO (fără TVA)
Calitate:

Hercules SmartTV Stereo



Varianta Hercules SmartTV în discuție oferă și posibilitatea recepționării de canale TV cu sunet în format Stereo. Din punctul de vedere al dotărilor hardware, întreaga schemă a rămas neschimbată. Placa este însoțită de o telecomandă cu ajutorul căreia se pot schimba canalele TV, opțiuni de imagine și luminozitate, de la o distanță de aproximativ 5-6 metri. Tot cu ajutorul telecomenzii se poate naviga și printre paginile de teletext ale respectivelor canale TV.

Denumire: SmartTV
Gen: TV Tuner Stereo
Producător: Hercules
Distribuitor: Ubi Soft România
Telefon: 021-231.67.69
Preț: 55 EURO (fără TVA)
Calitate:

Easy Server 2000/XP



Easy Server 2000/XP oferă cea mai bună soluție pentru a împărți un singur PC cu până la 4 utilizatori în același timp. Produsul este format dintr-o placă multifuncțională ce se instalează în interiorul PC-ului. Pe această placă există 4 conectori Fireware și 2 conectori USB în care se montează 4 cabluri, ce permit conectarea a 4 monitoare, 4 tastaturi și 4 mauși. Această soluție poate funcționa doar pe o platformă Windows 2000/XP.

Denumire: Easy Server 2000/XP
Gen: Platformă multi-user
Producător: Adfast
Distribuitor: Sysnet Computers
Telefon: 0244-19.76.88
Preț: 620 USD (fără TVA)
Calitate:
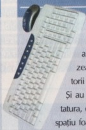
Iomega CD-RW



Deși a trecut ceva vreme de când cei de la Iomega au apărut și pe piața din România, produsele acestora nu au încetat să încânte prin calitate și profesionalism. Un exemplu îl reprezintă și această unitate CD-RW externă. Exceptând designul fantastic și portul USB 2.0 de care are nevoie, unitatea este capabilă să scrie un CD-R la o viteză maximă de 48x și să rescrie un CD-RW la maxim 24x.

Denumire: CD-RW 48x 24x 48x
Gen: Unitate CD-RW
Producător: Iomega
Distribuitor: ASBIS România
Telefon: 021-224.05.11
Preț: 157 USD (fără TVA)
Calitate:

Benq RF Cordless



Ultra compact design – astfel caracterizează producătorii acest produs. Și au dreptate. Tastatura, deși ocupă un spațiu foarte mic, are o ergonomie destul de mare. Același lucru se poate afirma și despre maus. Acesta dispune de tehnologia RF Optical, ceea ce îi conferă o rezoluție de 800 CPI, uneori insuficientă, deoarece la unele mișcări mai bruște cursorul "țopăie" pe ecran.

Denumire: RF11 – GP
Gen: Kit tastatură + maus
Producător: Benq
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-312.75.07
Preț: 47 USD (fără TVA)
Calitate:

SMC Barricade Broadband Router

SMC Barricade reprezintă cea mai simplă soluție ce permite împărțirea unei conexiuni la Internet cu toți utilizatorii unei rețele. Parametrii de configurare în ceea ce privește conexiunea la Internet, opțiunile de securitate și managementul de servere virtuale se pot face chiar și de către o persoană mai puțin experimentată într-ale administrării unei rețele. Acest lucru este posibil datorită „vrăjitorului" de configurare care îl poartă pe utilizator prin toți pașii necesari configurării și administrării parametrilor rețelei. Modul de conectare a rețelei la Internet poate fi oricare, deoarece SMC Barricade dispune de portul WAN necesar conectării acestuia la un modem de cablu sau ISDN. De asemenea, prezența unui conector COM1 permite realizarea conexiunii la Internet chiar și printr-un modem Dial-UP extern. Istoria portului LPT existent la baza acestui router este destul de simplă. În momentul în care conectați o imprimantă la acest port, ea devine automat o imprimantă „de rețea" datorită funcției de Print Server. Indiferent de tipul de imprimantă ce se conectează la acel port, utilizatorii rețelei trebuie doar să își instaleze driverele oferite de SMC Barricade legate de acel port.

Switch-ul incorporat permite conexiuni de 10/100 Mbps prin cele patru porturi disponibile.



Denumire: Barricade SMC7004ABR
Gen: Broadband Router + Switch
Producător: SMC
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 129 EURO (fără TVA)
Calitate: ■■■■■

Soltek SL-KT400-C



Având la bază chipset-ul VIA KT400, această placă de bază oferă tot ce se poate în materie de performanță pentru un sistem destinat jocurilor. Soltek SL-KT400-C oferă suport pentru FSB la 333, 266 și 200 MHz. Cele două sloturi de memorie pot "duce"maxim 2 GB în module DDR 400. Pentru o performanță video mai ridicată se pune la dispoziție un slot AGP 8X și câteva porturi USB 2.0.

Denumire: SL-KT400-C
Gen: Placă de bază
Producător: Soltek
Distribuitor: ProCA ROMÂNIA
Telefon: 021-323.82.00
Preț: 75 USD (fără TVA)
Calitate: ■■■■½

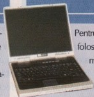
Orite VC2110



O cameră foto digitală prinde bine întotdeauna unui iubitor de instantanee. Un astfel de exemplar este și VC2110 produs de compania Orite. Camera oferă o rezoluție de 2.1 Mega Pixeli. Pozele sunt stocate pe un Smart Media Card Extern de 8 MB, iar pentru vizualizarea lor se poate folosi ecranul TFT de 1.5 inch. VC2110 include și funcții de zoom digital de 4x plus posibilitatea de a înregistra secvențe video și audio în limita spațiului disponibil.

Denumire: VC2110
Gen: Cameră foto digitală
Producător: Orite
Distribuitor: Sysnet Computers
Telefon: 0244-19.76.88
Preț: 170 USD (fără TVA)
Calitate: ■■■■■

ASUS D1-T



Pentru cei care își folosesc laptop-urile mai mult pe acasă sau în locurile în care se găsește o priză de alimentare, soluția oferită de ASUS este una excelentă. Lipsa acumulatorului și instalarea unui procesor Intel Pentium 4 la 2,4 GHz fac din ASUS D1-T soluția perfectă, ținând cont de raportul între prețul foarte avantajos și puterea de calcul pe care o are înglobată. Pentru stocarea datelor se folosește un HDD de 20 de GB.

Denumire: D1-T
Gen: Desknote
Producător: ASUS
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-221.73.77
Preț: 983 USD (fără TVA)
Calitate: ■■■■■

Thrustmaster 360 Modena Racing GT



Pentru domeniul consolelor PlayStation2, Thrustmaster a realizat un nou pupitru de comandă pentru simulatoare auto. Modena Racing Wheel copiază perfect designul unui volan Ferrari pentru a da un spor de confort șofatului. Thrustmaster a prevăzut și un suport ce permite poziționarea volanului direct pe genunchii șoferului, astfel încât acesta să nu mai fie nevoit să depindă de măsuța din fața TV-ului.

Denumire: 360 Modena Racing GT
Gen: Volan + pedale
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubi Soft România
Telefon: 021-231.67.69
Preț: 63 EURO (fără TVA)
Calitate: ■■■■■

i-ware! 3D Game Glasses

Pasul 1
Se conectează cablul monitorului și ochelarii la adaptor.



Pasul 2
Adaptorul se conectează la placa video.



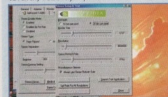
Pasul 3
Se instalează driverele Detonator de pe CD-ul din cutia ochelarilor, apoi driverele stereo.



Pasul 4
În Display Properties - Advanced - Stereo Properties se configurează modul stereoscopic și activarea acestuia.



Pasul 5
La Stereo Setup & Test se configurează adâncimea de culoare, mărimea monitorului, rezoluția și refresh rate-ul.



Ochelarii 3D...

... de la jocuri la holospațiu

Primul contact cu realitatea virtuală pe care l-am avut cu toții a fost holospațiul din Star Trek. Era o chestie să-i vezi pe respectivii cum, în mijlocul nimicului spațial, se plimbau prin grădini, păduri, temple și alte cele. Totul era doar o iluzie, dar perfectă. Până acolo mai e ceva (să nu uităm că acțiunea din Star Trek se petrece în secolul 24). Dar pentru moment ne putem mulțumi și cu o pereche de ochelari 3D.

Principiul de bază al funcționării lor este destul de simplu: vă aduceți aminte de ochelarii roșu-albaștri cu care vedeați forme geometrice în relief? Ei bine, de atunci lucrurile au evoluat. Acum semnalul video este împărțit pe două canale, consecutiv pentru fiecare ochi. Ochelarii i-ware! 3D Game Glasses nu fac decât să obtureze unul dintre ochi. La 150 de flick-uri pe secundă, creierul uman nu este capabil să diferențieze între imaginea percepută de ochiul stâng și cea percepută de ochiul drept. Între timp, pe monitor se succed foarte rapid imagini din două perspective diferite. Astfel se creează senzația că obiectul are consistență 3D. De exemplu, în Warrior Kings senzația de „acvariu" este extrem de puternică dacă joci cu ochelarii 3D pe nas.

Totuși, tehnologia de acum nu permite funcționarea ochelarilor într-un regim de refresh mai mare de 170 Hz (și asta în cazuri fericite). De aceea, ochelarii 3D i-ware! funcționează în principiu la 40-60 Hz pentru fiecare ochi, ceea ce duce la o oboseală acută după doar câteva minute (nu mai spun de dureri oculare sau zbateri ale pleoapei).

CD-ul care vine în pachetul ochelarilor conține un set de drivere Detonator modificate și drivere pentru funcțiile de stereoscopie. Pentru a putea folosi ochelarii, este necesar să „scăpați" în prealabil de driverele nVidia pe care le aveți deja instalate.

Producătorul Razor 3D ne asigură că i-ware! 3D Glasses sunt compatibili cu mai bine de 100 de jocuri (cam

i-ware! 3D Game Glasses



Cu ajutorul acestor ochelari puteți transforma chiar la voi acasă un sistem PC într-o stație dedicată jocurilor 3D. Astfel se pot obține efecte 3D numai în cazul jocurilor ce rulează în modul Direct3D. Acești ochelari pot fi ajustați astfel încât să poată fi folosiți atât de copii, cât și de adulți. i-ware! 3D pot fi utilizați indiferent de rezoluția sau adâncimea de culoare atât timp cât imaginile de pe monitor sunt afișate cu un refresh de minim 100 MHz.

Denumire:	i-ware! 3D Game Glasses
Producător:	Razor 3D
Distribuitor:	Vireal
Telefon:	0521-43.94.44
Preț:	69 USD (fără TVA)
Calitate:	3/5

I-SCAPE 3D

Acest set de ochelari 3D face parte din altă categorie. Ochelarii I-SCAPE 3D au în componență 2 ecrane capabile să afișeze maxim 240.000 de pixeli și creează privitorului senzația unui ecran 16:9 de 62 de inch. I-SCAPE 3D se poate conecta direct la orice dispozitiv video din care se poate obține un semnal NTSC. Pentru audiție se pot folosi căștile incluse, calitatea sunetului oferită de acestea fiind rezonabilă. Cu ajutorul meniului inclus se poate controla totul, până la nivel de luminozitate și contrast.



Denumire:	I-SCAPE 3D
Producător:	N/A
Distribuitor:	Vireal
Telefon:	0521-43.94.44
Preț:	999 USD (fără TVA)
Calitate:	5/5



vechi ele, dar treacă de la noi...), printre care se numără Unreal Tournament, Flight Unlimited 3, Tomb Raider, Resident Evil, NBA Live, NHL, Age of Mythology și altele. Totuși, nu intrați în panică, pentru că, după instalarea driverelor stereo, puteți juca practic orice joc 3D apărut (inclusiv Counter-Strike ☺).

Detalii 3D

Driverele oferă o soluție problemei părții 2D a jocurilor (meniuri, scoruri), care deseori este neclară: prin acționarea tastelor Ctrl+F3, F4 se reglează manual distanța stereoscopică, iar cu F5 și F6 se reglează zona de focus (ochelarii nu pot focaliza decât asupra unui punct mai „apropiat" sau mai „îndepărtat" și de aceea nu se obține niciodată o imagine perfectă, la fel de clară atât în prim plan, cât și în fundal – un alt neajuns al tehnologiei 3D actuale).

Vireal ne-a mai pus la dispoziție și ceea ce se cheamă I-SCAPE 3D. Ce mai una-alta, un monitor cu căști pe care ți-l pui pe nas. Diferența de preț între cele două produse spune totul: 69 USD pentru ochelarii 3D i-ware! și 999 USD (!!!) pentru monitorul la purtător. Adevărul este că I-SCAPE 3D este un dispozitiv "state of the art". Calitatea imaginii este foarte bună și, practic, puteți lucra la un computer fără monitor, dar cu placă video cu TV-out sau, mai bine, puteți să vă uitați la televizor... pe întuneric (și fără lumânare ☺).

Există posibilitatea să vă placă ideea unor ochelari 3D proprietate personală. Puteți să-i cumpărați, dacă vă ține buzunarul, dar mai e o soluție: în acest număr începe o serie (sperăm noi) de concursuri ce au ca premiu o pereche de ochelari 3D i-ware! Oricum i-ați obține, probabil veți dori să-i folosiți și deci, să-i instalați. De aceea ne-am gândit că n-ar strica să vă explic pe scurt pașii montării unei asemenea perechi de ochelari (mai puțin partea cu „și aici utilizatorul ia ochelarii și-i pune pe nas" – vezi coloana de pe prima pagină).

Asta-i tot. 3D-ul e pe noi!

■ BogdanS &Mike

Gateway 300s



Gateway 300s a fost conceput în ideea de a salva pe cât posibil prețiosul spațiu de pe biroul de lucru al fiecăruia dintre noi. Acest lucru este posibil datorită aspectului și formei carcasei în care, de cele mai multe ori, se irosește spațiu prețios. Aranjarea componentelor după o rețetă proprie Gateway a permis astfel obținerea unei carcase „slim" ce poate fi montată pe birou fie în poziție verticală, fie în poziție orizontală.

În interiorul acestei carcase se găsește un procesor Intel Celeron la 2,2 GHz, un harddisk de 40 GB Western Digital și 256 MB de memorie DDR SDRAM. Din păcate, placa video încorporată nu reprezintă cea mai bună soluție pentru aplicații ce folosesc funcții 3D. Tot un dezavantaj îl reprezintă și lipsa portului AGP de pe placa de bază, fapt ce nu permite realizarea unui upgrade în acest sens. Monitorul ce face parte din acest ansamblu este un model CRT realizat sub brand-ul Gateway și suportă o rezoluție maximă de 1280 x 1024.

Tot în pachetul standard, sistemul Gateway conține o tastatură, un maus cu bilă, mauspad și un mini sistem de sunet ce poartă sigla Creative. Din punctul de vedere al documentației, nu avem de ce să ne plângem. Acest sistem este însoțit de cele mai diverse documentații, începând de la montarea lui pe birou și până la posibile probleme ce pot să apară pe parcurs.

■ BogdanS

Specificații:

Procesor:	2,2 GHz Intel Celeron
Memorie:	256 DDR SDRAM
Storage:	Western Digital 40GB 5400rpm
Media:	32x/10x/40x CD-RW/DVD combo
Graphics:	Intel Extreme Graphics integrat
Monitor:	EV730 17 inch Color
Modem:	56K PCI data/fax

Denumire: 300s
Gen: Office PC
Producător: Gateway
Distribuitor: Unicorn Computers
Telefon: 021-252.77.48
Preț: 1140 USD (fără TVA)
Calitate:

Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback



Noua versiune de Top Gun Afterburner a fost concepută în ideea de a oferi gamerului senzații dintre cele mai realiste în timpul escapadelor pe care acesta le face prin universul jocurilor. Hatswitch-ul cu funcțiile de „point-of-view", plus 8 butoane programabile, oferă utilizatorului un control absolut al jocurilor, indiferent de situațiile în care se află. Cu ajutorul programului ThrustMapper3 se pot defini până la 60 de funcții și setări ale butoanelor pentru o serie întreagă de jocuri.

Denumire: Top Gun Afterburner
Gen: joystick
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubi Soft România
Telefon: 021-231.67.69
Preț: 72 EURO (fără TVA)
Calitate:

AOpen Aeolus GF4 Ti4200



Opțiunile de VIVO, de care această placă video nu duce lipsă, pot face destul de fericit pe cineva ce are ca hobby prelucrarea video. Deși aceste funcții nu sunt foarte bine implementate, ele pot oferi necesarul minim pentru a începe să îți creezi propriile tale secvențe video. În afară de acestea, chipset-ul grafic, cei 128 de MB memorie video și suportul pentru AGP 8x vă vor oferi imagini deosebite în jocurile preferate.

Denumire: Aeolus GF4 Ti4200
Gen: Accelerator Grafic
Producător: AOpen
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 168 USD (fără TVA)
Calitate:

Plextor PlexWriter



Datorită caracteristicilor și calităților de care această unitate CD-RW dispune, Plextor PlexWriter se plasează pe cea mai înaltă treaptă a podiumului. Deși viteza maximă de scriere a unui CD-R este de doar 48X, calitatea citirii și opțiunile avansate în ceea ce privește corecția de erori nu fac decât să ne bucure. Printre accesoriile ce însoțesc unitatea se remarcă un cablu IDE și unul audio, 5 CD-R-uri și un CD-RW UltraSpeed.

Denumire: PlexWriter PW4824TA
Gen: Unitate CD-RW
Producător: Plextor
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-221.73.77
Preț: 103 USD (fără TVA)
Calitate:

HP Photosmart 1200



Photosmart 1200 face parte din seria de scanere portabile cu ajutorul cărora se pot scana diverse imagini sau porțiuni de imagini, indiferent de poziția în care se afla subiectul de scanat. Fiind alimentat cu 4 baterii de 1,5V, se poate amplasa astfel încât să se atingă scopul propus. O poză de 4 x 6 inch se poate scana în maxim 14 secunde. Dacă nu există și un PC prin apropiere, scanerul poate stoca diversele imagini direct pe un flash card.

Denumire: Photosmart 1200
Gen: Scaner
Producător: HP
Distribuitor: HP Int. Center
Telefon: 021-222.20.72
Preț: 95 EURO (fără TVA)
Calitate:

GET MOBILE

Nokia 6220

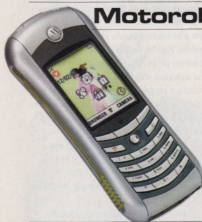


Odată cu deschiderea porților la CeBIT, vedetele nu au întârziat să apară. Una dintre aceste vedete este considerată a fi și cea prezentată de către concernul Nokia. Noul 6220 cântărește doar 92 de grame și are în dotare o cameră video digitală capabilă să realizeze capturi de imagini la o rezoluție de maxim 352 x 288 pixeli. Pe ecranul color de 128 x 128 de pixeli se poate afișa un text pe maxim 8 linii, iar imaginile grafice pot fi afișate în cel mult 4096 de culori. Bagajul de ringtone-uri este destul de încărcat. Exceptându-le pe cele 31 predefinite, există o memorie suplimentară în care se mai pot salva alte 20 de ringtone-uri personale, create cu ajutorul compozitorului inclus. Agenda telefonică este și ea foarte generoasă. În memoria acesteia se pot stoca până la 300 de nume, iar în dreptul fiecărui nume se pot salva câte 3 numere de telefon.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	107 x 45 x 19 mm
Greutate:	92 grame
Display:	Grafic – color
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 850 mAh
Stand-by:	200 ore
Talk time:	2 - 4 ore

Motorola E390



Ultimul telefon GSM a ieșit de pe „banda" Motorola sub denumirea de E390. Având un aspect ce aduce mai degrabă cu o telecomandă TV, acest telefon mobil iese oarecum din tiparele Motorola. Modul său de construcție face posibilă schimbarea aspectului acestui telefon în funcție de gusturile utilizatorului. Ringtone-urile de tip 3D polyphonic creează un nou sound, fapt ce permite redarea unor sunete mai apropiate de cele naturale. Facilități ca organizer, cameră video digitală sau client de email sunt de asemenea nelipsite acestui Motorola E390. Rețelele de telefonie pe care este capabil să funcționeze acest model sunt: GSM 900 / GSM 1800 și GSM 1900.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	aproximativ 100 cc
Greutate:	100 grame
Display:	Color TFT
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	210 ore
Talk time:	5 - 10 ore

SonyEricsson T610



Interfața grafică realizată cu ajutorul unor mici simboluri animate ajută utilizatorul, servindu-i "pe tavă" toate facilitățile pe care acest terminal le are de oferit. Dintre acestea menționez camera video digitală ce oferă o rezoluție maximă de 288x352 pixeli, funcții de reportofon, o colecție impresionantă de jocuri (Deep Abyss, Five Stones, Minigolf etc.) și posibilitatea de a stoca peste 500 de nume și numere de telefon. Sony Ericsson are în dotare și suport pentru tehnologia Bluetooth ce permite conexiunea cu un PC, ce-i drept, nu de la o distanță foarte mare.

T610 include în arsenal un mini-joystick, cu ajutorul căruia jocurile devin deodată mult mai manevrabile. Sistemul de sunet este format dintr-un speaker polyphonic capabil să reproducă până la 32 de tonuri. Și ca orice "consolă" de jocuri care se respectă, funcțiile de force feedback sunt realizate astfel încât să reacționeze la imaginile ce sunt afișate pe display.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	102 x 44 x 19 mm
Greutate:	95 grame
Display:	Color grafic STN
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Po 750 mAh
Stand-by:	până la 315 ore
Talk time:	până la 14 ore

■ BogdanS



Service autorizat

B. Florin , Țăndărei – @

Când sunt în anumite aplicații, jocuri și chiar atunci când sunt doar în Windows și ascult muzică, se blochează instantaneu; se blochează cu sunet sau fără. Câteodată HDD-ul nu se oprește din cârâit. Sistemul de operare este Windows 98. Vă mai precizez că am un AMD 400Mhz, 128 RAM, CD-ROM, CD-RW, Riva TNT2 M64, HDD 20GB WD. Ce aș putea să fac? Cooler-ul nu scoate sunete ciudate și am încercat să îmi reinstalez Windows-ul, dar degeaba.

R: *Dacă nici la o reinstalare a sistemului nu ai reușit să rezolvi problema, atunci e rost de ceva conflicte între anumite componente instalate în sistemul tău. Spre exemplu, există varianta ca placa ta de sunet să folosească același port IRQ cu vreo altă placă... (rețea, modem, etc). Încearcă să stabilești manual, în BIOS la fiecare port PCI de pe placa de bază, câte o valoare de IRQ. Ai grijă să verifici înainte de asta care adrese sunt "cotate" ca fiind libere.*

Nu totdeauna este suficient ca respectivul cooler să scoată sunete ciudate pentru a-ți da seama că ar putea să aibă vreo problemă. Există și situații când respectivul cooler "pierde" din numărul de rotații și nu îți dai seama că procesorul nu este răcit îndeajuns. Sau pur și simplu este așezat strâmb.

Petruț – @

Am și eu o problemă și sper să mă ajutați: am un Duron la 950 Mhz, 128 RAM, RIVA 2 TNT la 32 MB. Am găsit un CD cu Hostile Waters din revista LEVEL și la nivelul 3 în joc, când termin, îmi iese din joc. La calculatorul meu în DirectX - trebuie să dezactivez AGP texturing ca să-mi meargă jocurile. Am încercat driverele Detonator de pe CD-urile LEVEL și calculatorul se blochează. Placa mea video este produsă de AOpen și nu-mi merg alte drivere decât cele originale.

R: *În mod cert, placa video folosește alte rutine decât una obișnuită. Din această cauză nu poți să îți folosești placa video în condiții optime împreună cu driverele generice nVidia. Singura variantă de ieșire din impas este folosirea driverelor oferite de AOpen. Caută pe site-ul lor în speranța în care aceștia au pus la dispoziție un nou set de drivere pentru placa ta video.*

Bogdan Bucur – @

Uite configurația: HDD 30 Gb Diamond MaxPlus UDMA 133 7200rpm 8,5ms 2mb (Maxtor) CD-ROM 52x IDE bulk (Microstar) Memorie 256 Mb SDRAM (PQI) CPU Athlon XP Palomino 1,7 Ghz Socket A FSB 266, Mainboard K7 Via KT 133A GA 7ZXE ATX 3*SDRAM AGP 4x, AC'97, Case MidiTower ATX 230W (3+2), Placă Video Gf4Mx440Se 64SDRAM w/TVO 64 biți . Am găsit pe ofertă niște componente pe care nu știu dacă trebuie să le mai cumpăr:
1. Ultra DMA 100 PCI Controller Card – trebuie să-mi cumpăr? La ce ajută?
2. Tatăl meu zice că nu este suficient de bună carcasa, este adevărat?

R: *Ultra DMA 100 PCI Controller există pe piață în două variante. Una dintre variante o reprezintă IDE Controller-ul în varianta simplă ce oferă în plus un set de încă 4 porturi IDE identice cu cele existente pe placa de baza sau varianta unui controller PCI ce are integrat și un chipset RAID. Pe această placă se pot instala (în funcție de model) până la 4 HDD-uri IDE. În primă fază, chipset-ul RAID va îmbunătăți oarecum performanțele HDD-urilor. Partea a doua a problemei este că acest RAID oferă performanțe mai bune atunci când se folosește mai mult de un HDD. De exemplu, în momentul în care se leagă două HDD-uri într-o matrice, modul de citire și scriere se va realiza într-un mod diferit, astfel încât valorile obținute vor fi mai mari în ceea ce privește transferul de date.*

Teoretic, carcasa nu are nici o vină. Singura "bubă" a acesteia este sursa de alimentare. Încearcă să o schimbi cu una ce oferă o putere mai mare sau cel puțin egală cu 300 W.

Bogdan Alexandru – @

Acum câteva zile am instalat un joc. Când am intrat în el, mi s-a blocat, așa că l-am resetat. Când să intre în Windows (Me), îmi apare o eroare cu următorul mesaj: "Explorer has caused an error in Shell32.dll" și nu mai pot să intru în normal mode și nici în safe mode. Am încercat cu discheta de backup pe care am făcut-o, am scanat cu scandisk din MS-DOS, dar tot nu am rezolvat problema. După ce-am dat să scaneze C-ul, mi-a apărut mesajul conform căruia nu găsise nici o eroare (la fel și in D).

P.S. Configurația sistemului meu: Windows Millenium, 64 Mb RAM, placa video ATI Rage Xpert 128, Procesor Pentium III, harddisk de 20Gb.

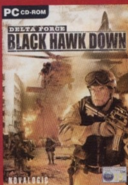
R: *Mesajul de eroare cu care te întâmpină mărinimosul Windows Me poate avea mai multe cauze. Există posibilitatea ca în momentul în care ai dat reset la computer, respectivul fișier să fi fost deschis și sistemul de operare nu a mai avut răgaz să salveze conținutul acestuia. În acest caz, fișierul a rămas incomplet, creându-se astfel fenomenul de „trunchiere" a fișierului.*

A doua variantă se referă la modul de instalare a jocului. Există posibilitatea ca procesul în sine de instalare a jocului să fi modificat anumiți parametri ai Windows-ului și în final să ducă la această eroare. Încearcă să faci rost de alt kit de instalare, eventual să încerci să îl rulezi și pe un Windows 98 SE.

■ **BogdanS**

CONCURS LEVEL ŞI





Câştigă jocul Delta Force: Black Hawk Down

Care este numărul maxim de persoane ce pot juca în multiplayer jocul Delta Force: Black Hawk Down?

a. 32 ■
b. 20 ■
c. 50 ■

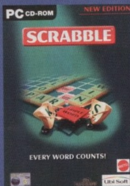
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov, până la 1 mai 2003.

CONCURS LEVEL ŞI





Câştigă jocul Scrabble New Edition

Care este engine-ul jocului Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield?

a. Unreal Warfare ■
b. Half-Life ■
c. Quake 3 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Raven Shield din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov, până la 1 mai 2003.

CONCURS LEVEL ŞI

THRUSTMASTER®



Câştigă Firestorm Digital 3 Gamepad

Cu ce consolă este compatibil volanul Thrustmaster 360 Modena Racing GT?

a. Xbox ■
b. GameCube ■
c. PlayStation 2 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în rubrica Hardware din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov, până la 1 mai 2003.

The Matrix Reloaded

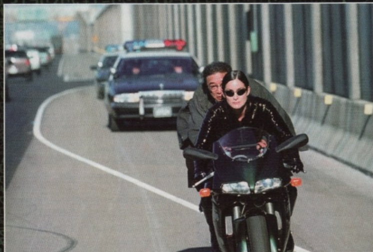


Producătorul Joel Silver și scenariștii Larry și Andy Wachowski lucrează în acest moment la The Matrix Reloaded și The Matrix Revolutions, mult așteptatele continuări la ceea ce a devenit deja un fenomen – The Matrix –, pentru Warner Bros. Pictures, în colaborare cu Village Roadshow Pictures și NPV Entertainment.

Dacă mai există cineva care să nu fi auzit de Matrix până acum, înseamnă că trăiește ori în mijlocul pădurii, fără curent, cablu, antenă, TV, radio, walkie-talkie etc., ori este atât de rupt de realitate încât a devenit dovada vie a faptului că Matricea există. Filmul a primit 4 premii Oscar, a acumulat cel mai mare box office din istoria Warner Bros. Pictures – peste 460 de milioane de dolari în lumea întreagă până acum – și a fost primul titlu de pe DVD care a atins cifra de 1 milion de exemplare vândute. Numai din vânzările pe casete video filmul a adunat până acum 325 de milioane de dolari.

În The Matrix Reloaded vom avea ocazia să ne reîntâlnim, în aceleași roluri, cu Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss și Hugo Weaving. Acestora li s-au alăturat: Jada Pinkett Smith (Ali), Harold Perrineau (OZ de pe HBO), Harry Lennix (Collateral Damage), Monica Bellucci (Malena), Nona Gaye (Ali) și gemenii experți în karate Neil și Adrian Rayment.

Scenarii peste scenarii au circulat pe seama poveștii continuării filmului, dar nimic nu a fost confirmat oficial. Se pare că Neo, Morpheus, Trinity și restul echipei continuă lupta împotriva Matricei care a înrobit toți oamenii de pe Pământ. Din ce în ce mai mulți oameni încep să se trezească și încearcă să trăiască în lumea reală. Pe măsură ce numărul lor crește, lupta se mută spre Zion, ultimul oraș adevărat al Pământului și centru al rezistenței umane.



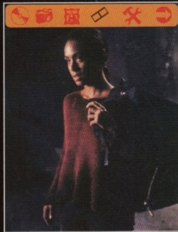
Nu vreau să vă povestesc mai multe despre ceea ce se zvonește că va conține acest film, deoarece îmi sunt de-a dreptul insuportabile persoanele care-ți strică în acest mod plăcerea de a vedea și judeca singur filmul. Ceea ce pot să vă mai spun este că surprizele din film vor abunda la fel de mult ca și în titlul original, că vor fi chiar mai mari decât în acesta și că efectele speciale vor fi și mai spectaculoase. Cu siguranță, este un film pe care nu trebuie să-l pierdeți. Vizionare plăcută!

Distribuit de InterComFilm România

Data lansării 23 mai 2003



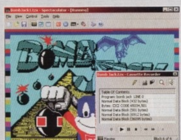




GENERATIA

De la Pentium 4 cu LCD la HC91 pe TV alb-negru

Emulomania cucerește România, sau poate doar o parte a țării, care se constituie din tineri care nu mai sunt atât de tineri și care au prins vremurile de glorie ale Spectrum-ului. Bine, la noi nu a fost Spectrum "pe bune", dar clonele de Spectrum care la un moment dat se găseau peste tot, la prețuri acceptabile, au făcut ca România să se informatizeze într-o oarecare măsură. Ca mulți alții, și eu am pornit de la jocurile rusești stil GBA. Am trecut apoi la Tetris și, mai apoi, am descoperit magia Spectrum-ului (prin Turbo Esprit, jocul care m-a aruncat în "afacere"). La 12 ani de la primul meu computer, mă aflu din nou în fața unui Spectrum. Asta însă nu înseamnă că l-am scos de la naftalină pe bătrânul HC91 de acasă (pe care îl mai pornesc din când în când de dragul vremurilor trecute), ci pentru că s-au inventat emulatoarele de Spectrum. Dar până să merg mai departe, am câteva cuvinte magice: încărcare instantanee, mii de jocuri gratuite, parfumul anilor '90...

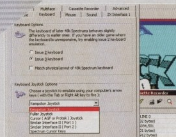

Casetofonul din Spectaculator


Ia, neamule, emulări și frecvențe de Z80!

Spectaculator 4.0

Într-o seară de martie am stat cu Andrei, un bun prieten încă din epoca Spectrum, și am săpat în Internet după emulatoare. El are un CIP, eu un HC91 și căutam ceva care să aducă pe super "personal computer"-ele din ziua de azi atmosfera "home computer"-elor de acum un deceniu. Și am găsit. Se cheamă Spectaculator 4.0 și se găsește pe CD-ul DEMO din această lună, dar și la www.spectaculator.com. Adevărul este că am găsit multe alte emulatoare: MESS (Multiple Emulator Super System) 0.61.2, SPEC 1.4, WinZ80 4.00 sau ZXSpectr 3.0. Însă Spectaculator 4.0 este "tata lor". Să vă spun și de ce: în primul rând, "emulează" atmosfera de Spectrum, pentru că poate fi setat să afișeze în stil TV (color sau alb-negru). Producătorul s-a îngrijit chiar să rotunjească colțurile ecranului în full-screen, pentru a da și mai mult senzația de TV. Atmosfera Z-optzecistă e completată de "cassette control". Cu alte cuvinte, fișierele .tap, .tpx sau .z80 pot fi deschise și încărcate la viteza de melc de pe vremuri, cu sunetul specific (deși există opțiunea de fast load, pentru cei care n-au timp de nostalgii). Mai mult chiar, vechile casete cu jocuri din dulap se pot folosi pe PC cu acest emulator, pentru că permite și încărcarea din surse audio externe. Bogăția de opțiuni pe care le oferă Spectaculator este impresionantă: emulare Kempston și Sinclair joystick pe tastele direcționale și chiar emulare de maus, imprimantă, disk-drive etc. sau "overclocking" de la 3,5MHz (!), cât avea

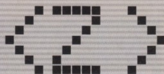

Un CIP trecut prin războaie

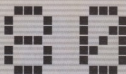

Așa îți faci joystick din tastatură



Mai rar văzut pe la noi: Spectrum 128

© 1982 Sinclair Research







Spellbound Dizzy (Dizzy 5) - 1991



Elite - 1985

Z80, la 100MHz. Și dacă am văzut pe scurt care e faza cu Spectaculatorul ăsta, să vedem și la ce poate fi folosit. La jocuri?



Sim City - 1989

Vechi, da' bune

Dacă dați o fugă pe Internet la www.worldofspectrum.org, de exemplu, veți fi surprinși de cantitatea de jocuri pentru Spectrum care este disponibilă. GRATUIT! Tot ce ați (sau nu ați) jucat pe Spectrum se află acolo (mai puțin câteva titluri, printre care excelenta serie Dizzy, pe care Codemasters o ține "suspendată"). Adevărul este că sunt mii de jocuri, tot ce a fost bun și faimos sau prost și necunoscut. Pentru articol am ales cinci jocuri emblematice sau măcar cunoscute: Dizzy 5, Elite (un joc care a creat un adevărat cult și a reprezentat punctul de pornire al multor simulatoare spațiale, printre care și viitorul X2 - The Threat), Sim City (a cărui cea mai nouă versiune pentru PC – 4 – a apărut acum două luni) , Saboteur (poate unul din cele mai faimoase titluri pe care Z80iștii le-au jucat vreodată) și Laser Squad. În ceea ce îl privește pe acesta din urmă, țin să le reamintesc tuturor fanilor X-Com (și care probabil acum așteaptă cu sufletul la gură UFO: Aftermath) că Laser Squadron a fost primul din "serie". Și acesta, ca și aproape toate celelalte, poate fi găsit pe Internet și download-at gratuit. E suficient să aveți o dischetă la voi când mergeți la I-cafe (dacă nu aveți Internet acasă), pentru a putea lua câteva zeci de jocuri. Din nefericire, e greu să mai suporți un joc din 1985 în epoca 3D, dar nostalgicii sau cei care au computere mai vechi se vor bucura să vadă din nou Lords of Midnight, Batman: The Movie sau The Hobbit.

■ Mike & AndreiG



Saboteur 2: Avenging Angel - 1987



Laser Squad – 1988

Computere românești "revoluționare"

HC91



Data apariției - 1991
Producător - ICE Felix
Caracteristici
- versiune îmbunătățită a lui HC90
- 50 de taste poziționate mai ergo nomic
- interpretor Basic inclus

HC2000



Data apariției - 1993
Producător - ICE Felix
Caracteristici
- floppy disk drive inclus (double density, 720kb)
- variantă cu casetofon inclus
- sistem de operare CP/M încărcat de pe dischetă

(prin comanda PRINT USR 14446)

CIP (02, 03, 04)



Data apariției - sfârșitul anilor '80
Producător - Electronica
Caracteristici
- primele versiuni utilizau o casetă de "start-up", de pe care se încărca Basic-S
- CIP-04 are floppy disk drive și 128KB RAM
- produs tot în fabrica ICE Felix

Link-uri pentru emulomani

www.worldofspectrum.org
www.homecomputer.de/pages/easteurope_ro.html
www.emuunlim.com

rch Ltd

Jurnal Anarchy Online

Anarchy online și Critical Hit

În AO Critical Hit se calculează diferit în player vs. monster față de player vs. player. Astfel:

PvM

Posibilitatea de a lovi cu Critical Hit în misiuni sau la vânătoare depinde de mai multe aspecte: profesie, armă, Attack Rating și, evident, șansa de a lovi cu Critical Hit. Referitor la profesii, unele dintre ele (agents, martial artists, enforcers, fixers, traders) au o șansă în jur de 25% de a lovi cu Critical Hit, iar altele (bureaucrats, nano-technicians, doctors, engineers) au o șansă în jur de 3%. Pentru Armă, poate că v-ați întrebat de multe ori ce reprezintă acel număr din paranteză, la referința unei arme. "Damage 2-69 (228)-ProjectileAC - 228" reprezintă valoarea de bază a unui Critical Hit pentru această armă, din care însă în urma unei formule destul de complicate (în care intră level-ul player-ului, valoarea skill-ului de bază, Attack Rating-ul) rezultă valoarea unui Critical Hit, care poate fi de 4 ori mai mare decât valoarea din paranteză. Attack Rating-ul îl puteți vedea în Stats Options. Șansa este în strânsă legătură cu skill-ul de bază al armei (pistol, rifle, shotgun, SMG etc). Cu cât acesta este mai mare, cu atât arma va avea un damage mai ridicat și șansa de a lovi cu un Critical Hit va fi mai mare. Iată și trucuri, în special reprezentate de obiecte și nanoprograme, pentru a mări șansele de Critical Hit:

(Extreme) Low Light Targeting Scope (QL 1-200), Slot3 – un item care nu mai poate fi găsit în magazine sau în misiuni, din păcate, și care poate să mărească cu până la +15% la QL 200

Vision Enhancer QL (100-400), Slot3 – se poate găsi în magazine începând cu QL 100, la terminalele Tools și poate mări șansa cu până la +13%

TIM Scope, Slot3 – este un item pe care îl puteți obține numai omorând un Slayer (T.I.M.) din Foreman's Dungeon. Mărește cu +1% șansa de a lovi cu Critical Hit

Mark of Risk – MA buff, durează 2700s și mărește cu +2%

Mark of Danger – MA buff, durează 3000s și mărește cu +4%

Mark of Peril – MA buff, durează 3600s și mărește cu +7%

Take the Shot – Agent buff, durează 2700s și mărește cu + 4%

Spre deosebire de programele de mai sus, MAs și Agents au o linie de programe pentru mărirea șansei de a lovi cu Critical Hit, dar care sunt "self only":

Cortex of the Executioner – este un implant pe cap. Acest item poate fi găsit in Step of Madness Dungeon, omorându-l pe Nelebs sau pe unul dintre paznicii lui. Mărește cu 1%

Globe of Clarity, Left or Right Shoulder – Este un item pe care îl puteți găsi omorându-l pe Tarasque din Camelot. Mărește cu +1%

Steaming Hot Cup of Enhanced Coffee – orice bureaucrat care se respectă ar trebui să fie în stare să vă prepare o ceașcă de cafea. Acest item mărește cu +1% pentru 10 sau 20 de minute

Dustbrigade Commander Chestpiece – o armură care poate fi purtată numai de clani și care mărește cu +1%. Aici ar mai putea intra și Speech-urile de la bureaucrat care sunt foarte utile (măresc cu până la 7% șansa de a lovi cu Critical Hit), dar cum acestea durează numai 20s, nu pot fi folosite decât în prezența unui bureaucrat.

PvP

In PvP, lucrurile stau altfel. Acum ceva vreme, FunCom s-a gândit că luptele în PvP sunt prea scurte (șansa de a lovi cu Critical Hit putea fi crescută cu peste +40%, o luptă ajungând să nu dureze mai mult de 2-3 secunde). Așa că această șansă a fost redusă la jumătate, un Critical Hit în PvP ajungând sărbătoare. Foarte importante în PvP sunt Def. Skills din referințele unei arme: "Def. Skills: DuckExp: 100%" – cu cât skill-ul Duck al oponentului este mai mare, cu atât șansa de a-l lovi (cu această armă) și de a-l lovi cu Critical Hit este mai mică. Deci sfatul meu în PvP ar fi acesta: dacă vreți să nu muriți din 2-3 Critical Hits consecutive, maximizați Duck, Evades, Dodge, aceste skill-uri acoperind toate armele din joc. Așa că, dacă vreți Critical Hit, la muncă!

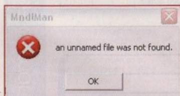
■ **Nicolas**



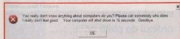
Unul dintre obiectele care cresc şansele de Critical Hit.



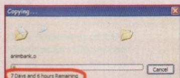
Iată o maimuțică cu un apetit scăzut rău de tot. Vai de stomacul ei!
Imagine primită de la Alex_The Gamer.



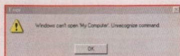
Rar am găsit o eroare mai plină de logică!
Imagine primită de la Bombonel Dulce.



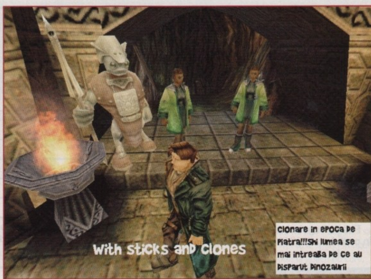
Numai dacă ai terminat medicina ai voie să-l atingi. Și cu mâinile curate, da!
Imagine primită de la K-Dog.



Până în vacanța de vară are tot timpul, nu? Imagine primită de la Lord_Death.



Dacă nici pe asta nu o mai știi, atunci ce să mai fac cu tine?
Imagine primită de la Maxim.



Un joc care mi-a plăcut enorm și care, după cum vedeți, este și astăzi în rând cu tehnologia modernă. Imagine trimisă de Andrei Ștefanuca.



Aceasta ar fi o fază tipică pentru campionatul nostru: driblezi tot, rămâi cu poarta goală în față și, în cele din urmă, pasezi portarului advers. Imagine trimisă de Bogdan Alexei.



Exact ca-n filmele cu proști: jucătorul în alb își faultează un coechipier, ia un cartonaș roșu și obține și o lovitură de la 11 metri pentru echipa adversă. Imagine primită de la Bogdan Alexei.

Câștigătorul din acest număr este Bogdan Alexei.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ **DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

- ☐ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
- ☐ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
- ☐ 12 luni, la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna ____________

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL 05/03

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

☐ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Red Hat 9 NOU!	150.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Website	100.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poștal nr. .... ☐ ordinul de plată nr. ....

talon de comandă 05/03

CONCURS LEVEL ȘI VIREAL



Câștigă i-ware! 3D Game Glasses

Ce firmă produce acești ochelari 3D?

- a. Natural Point ☐
- b. Razor 3D ☐
- c. Blade 66 ☐

Nume, prenume							
Str.		Nr.		Bl.		Sc.	Ap.
Localitate		Cod		Județ			
Telefon		e-mail					

Răspunsul îl găsiți în articolul "Ochelarii 3D" din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov, până la 1 mai 2003.

www.

napkin.org

www.napkin.org

Dacă îți verși cafeaua sau pur și simplu cazi cu capul îngreunat de alcool pe masă, s-ar putea să realizezi că ești înconjurat de șervețele. Cu ajutorul unui eventual pix aflat la îndemână și ca urmare a unor idei care nu vor să-ți dea pace decât dacă le scrii, vei ajunge să așterni pe șervețele cuvinte mari, maxime inteligente și, eventual, numărul de telefon. Este un caz pur ipotetic... poate nu ai cafea, șervețele, pix sau pur și simplu nu bei. Pentru tine există o soluție: napkin.org... Este de vizitat dacă ești curios ce le trece unora prin cap.

About napkin...

Have you ever had a thought that you just had to jot down immediately?

Have you ever jotted it down on a paper napkin at a restaurant or at the dinner table?

Everyone has. Sometimes we jot these ideas down in different places--in an email, on a scratch pad--but the reason is always the same: if you don't write it down, you'll forget it. And you don't want to forget it.

This web site preserves the best of those thoughts.

[home | submit]

napkin.org

[a piece of randomness]



The Center for Prevention of Shopping Cart Abuse

www.shoppingcartabuse.com

Fiecare supermarket are povestea lui. Vânzătoarea de la mezeluri s-a îndrăgostit de băiatul de la electronice, tipul de la echipamente sportive o bate pe soacră-sa cu clăparii... Însă nu sunt mulți cei care știu de drama cărucioarelor care te ajută de fiecare dată să-ți transporți marfa sau pe cel mai bun amic. Există niște criminali, bestii cu fețe umane, niște animale al căror singur scop în viață este să distrugă și să umilească respectivele cărucioare. Luați aminte! Nu stați deoparte! Nu fiți indiferenți! Vizitați Shopping Cart Abuse și aduceți-vă contribuția la combaterea acestui flagel!



TriftDeluxe

www.thriftdeluxe.biz

Suntem cu toții români, oameni prin definiție economi... Cumpărăm haine la mâna a doua, ne vindem șosetele vechi și privim mulțumiți la Daciile noastre din '70. E bine așa... Ești leneș, dar ai imaginație și mult timp liber? Site-ul de față s-ar putea să te intereseze. Poate vrei să te spargi în figuri când faci piața cu noua ta geacă pe care, chipurile, ai luat-o de la magazinul ăla scump cu zeci de milioane! Heh... invidioșii ăia nu o să știe niciodată că este o geacă de producție proprie, cârpită din șalul bunicii și izmenele vecinului. Poate doar dacă se uită și ei pe triftdeluxe.biz.... atunci s-ar putea să ai probleme.



True Meaning of Life Meditation Chamber

truemeaningoflife.com

Aici vei găsi răspunsul la toate întrebările tale. De ce e cafeaua neagră, de ce laptele e alb, de ce nu își dă nimeni seama cât de deștept ești și altele asemenea. Dacă te macină o întrebare, trebuie doar să îi întrebi pe maeștrii de la truemeaningoflife.com. Ce dacă sunt niște tipi dubioși, strânși de prin jocuri, filme și alte produse ale culturii pop americane? Merită măcar să încerci...

■ **Mitza**

TRUE MEANING OF LIFE

VIRTUAL MEDITATION CHAMBER

Stuart MacKenzie

Def Leppard

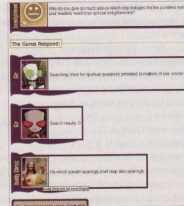
You're not logged in! Login or create a New Account

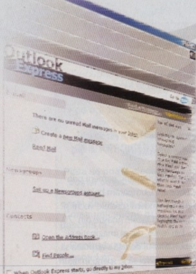
Tuesday, March 18, 2003

Monday, March 17, 2003

Sunday, March 16, 2003

Saturday, March 15, 2003





Alți ani, alte jocuri...

Disputa legată de câștigătorii premiilor de la Jocul Anului 2002 nu s-a rezumat numai la discuții în contradictoriu pe forum, mail și câteodată chiar pe stradă (noapte, târziu, când sunt oamenii mai nervoși), ci a reușit să se infiltreze chiar și în sufletul redacției. Certuri, scandaluri, geamuri sparte, multe beri consumate, multe cuvinte aruncate în vânt și prea puțini nervi. E bună și o ceartă din asta din când în când, mai avem și noi ocazia să ne ascuțim vorbele.

Ei, pentru data viitoare iarăși nu avem nici o temă. Libertate totală, aberați cu cap și s-ar putea să vă regăsiți în aceste pagini. Dacă nu, sigur ajungeți la NMS.

Ca întotdeauna, trimiteți mail-urile la mitza@level.ro și restul scrisorilor pe adresa redacției.

■ Mitza

Liniște! Liniște, vă rog.

Consiliul Gamerilor din România s-a adunat astăzi pentru a-și spune părerea despre Jocul Anului 2002. Felicităm redacția LEVEL pentru alegerea jocului Grand Theft Auto drept jocul anului. Jocul s-a remarcat prin succesul său printre fanii seriei deja consacrate, prin grafică, prin libertatea de decizie și complexitatea jocului (mașini, arme etc).

Felicităm cititorii pentru alegerea jocului Warcraft 3 drept jocul anului. Mereu am fost un fan al firmei Blizzard. Orice joc scos de această firmă se dovedește a fi un succes (Warcraft, Starcraft, Diablo). Dar de la Warcraft 1 până la al 3-lea membru al familiei cu același nume au apărut multe jocuri care au acaparat piața, însă adevărații împătimiți ai strategiilor au tremurat de nerăbdare odată cu apariția primelor zvonuri și poze ale jocului. Și s-a adeverit faptul că Warcraft 3 a fost un adevărat succes. La aproape 7-8 luni de la apariție încă este cel mai jucat joc de strategie.

Criticăm atât redacția LEVEL, cât și cititorii pentru că nu au acordat mai multă atenție unor jocuri precum Heroes of Might and Magic IV, Mafia sau Return to Castle Wolfenstein (pe care îl consider mult mai valoros decât Medal of Honor).

O ultimă observație: cel mai bun simulator auto a fost ales de către cititori Need for Speed: Hot Pursuit 2. Același joc l-am ales și eu. Dar întrebarea este cum poate un joc care a câștigat la o categorie să fie ales și cea mai mare dezamăgire???

Cu aceasta se încheie Consiliu Gamerilor în speranța că noul an ne va aduce multe jocuri cât mai bune și cât mai originale.

Cătălin-Lunganu

Háil, Mitza!

Uite un lucru pe care de mult îl doream. Să comentăm alegerile pentru Jocul Anului.

În primul rând, țin să menționez că n-am votat. De ce? Motivul este următorul: pot să jur pe ce vrei tu că jumătate dintre gamerii care au votat habar nu aveau ce joc bifau, mulți luându-se după numele (cu tradiție, de exemplu Blizzard) firmei, după faptul că "sună bine" (The Elder Scrolls: Morrowind) sau după simplul fapt că jocul are un număr în coadă (3, 4). Din păcate, s-a ajuns în situația în care publicitatea fură într-adevăr ochiul românului. Hype-ul rulz, calitatea, zic eu, în multe cazuri droolz. Pariez pe casa mea că mulți care au votat de fapt nu au jucat vreodată jocul respectiv. Acum să comentăm fiecare alegere în parte.

RTS – Hmmm, Warcraft 3. Aici depinde, într-adevăr sunt un MARE fan Warcraft, dar jocul în sine i-a atras pe prea puțini în single player. 67% din voturi? Câți oare au jucat Warcraft 3 cu adevărat (acasă în single și nu o oră în multi la un I-Café când de fapt trebuiau să fie la școală)? Foarte puțini, îți zic eu. Acum părerea mea este că jocul merită, dar în nici un caz nu este cel mai bun RTS al anului, pentru simplul motiv că numai RTS nu e. Sigur, la nivel de concept e la fel (colectat resurse, antrenat, construit), dar la nivel practic nu e nimic altceva decât un RPG cu puternice influențe RTS. Sigur mulți o să spună că e tocmai invers, dar deh, părerea lor.

TBS – Același lucru. Dom'le,

noi votăm aici jocuri pure ale unui gen sau hibrizi?! Avem Heroes 4, un joc frumos dar nu foarte (l-am jucat, știu ce zic) care este mai mult RPG decât TBS și Civ 3, un clasic. Acum faza e că sunt foarte puțini care agreează TBS-urile gen Civilization (le găsesc prea plicticoase, nu-i așa?) și mult mai mulți care agreează acest gen de hibrizi, pentru că sunt jocuri mai dinamice și poate pentru unii mai înceți cu neuronii, mai ușoare și deci mai fun.

RPG – Este un gen prea puțin jucat de mine, căruia încă nici conceptul nu i l-am înțeles prea bine așa că voi fi scurt: personal, agreez jocurile neliniare, care te lasă pe tine să-ți faci cât mai mult de cap și deci un RPG gen Morrowind ar fi fost preferința mea.

Adventure – Din păcate, acest gen s-a prostit de tot cu vremea (lipsa de idei, bugete mici) și deși Syberia nu este o mare capodoperă, sunt de acord cu voi, gamerii.

FPS – Anul 2002 a adus o grămadă de FPS-uri, mai bune sau mai proaste, dar am observat o tendință din ce în ce mai mare spre realism și în general spre scenarii legate de război. Medal of Honor a avut norocul de a fi printre primele astfel de FPS-uri, că acum am început deja să mă satur de naziști, 1942, panzere blah, blah. Mai e o chestie, fascinația jocului în multiplayer...

Action – GTA 3 este într-adevăr un action bun, original, unul dintre puținele jocuri ale acestui an butonate de mine, care m-a făcut într-adevăr să uit de masă, casă, somn și prieteni.

Simulator de zbor/spațial – Puține astfel de jocuri au fost în 2002 (simulatoare spațiale cred că nici unul) și prea puține știu despre ele. Dacă voi ați zis IL-2, IL-2 să fie!

Simulator auto – Asta a fost prima rubrică ce m-a enervat cu adevărat. Băi românilor băi, luați și voi DEX-ul și vedeți ce înseamnă simulator. La nivelul curent, este imposibil ca un joc să simuleze perfect realitatea, dar chiar să alegi un arcade stupid...

Manifestații de stradă în fața redacției





Warcraft 3 sau ce poate Blizzard-ul

Simulator sportiv – FIFA 2002 World Cup, văzut, jucat în prostie... Poate nu excepțional, dar drăguț, fun și se poate numi într-adevăr simulator (cu toată idioțenia aia de cometă Hally).

Simulator economic – Aici e clar, ne-au rămas gamerii fără idei și, aducându-și aminte de originalul Industry Giant, au zis că 2 nu poate fi așa prost. Am I right?

Add-on – Un Add-on trebuie să aducă multe îmbunătățiri și adaosuri originalului. The Sims, sincer, a cam simulat tot în afară de *****. Dar cum minoritatea se supune majorității...

Cel mai original joc – Jocuri multe, puține originale. GTA 3 merită premiul cu felicitări.

Cea mai mare dezamăgire – Acum fiecare joc al acestui an a dezamăgit mai mult sau mai puțin (chiar să le aibă pe toate...), dar să scoți un arcade cu numele de simulator (hmmm, sună a Comanche 4) nu poate să însemne decât 2 lucruri: că stai prost de tot cu banii sau că te-a scăpat cineva în cap când erai mic. Cu toata publicitatea aferentă, NFS:HP 2 SUCZ!!!

Game of the year 2002 – Aici subiectivitatea dictează tot, inclusiv preferințele personale. La final trebuie să mă declar dezamăgit. Nu de faptul că nu a câștigat la nu-știu-ce categorie, nu-știu-ce joc, ci de faptul că mai toți gamerii sunt vrăjiți de tradiție, publicitate multă, multiplayer și pun pe planul 2 originalitatea, storyline-ul, tot single player-ul de fapt și acea atmosferă extraordinară a unui joc bun, inteligent, jucat acasă, în cameră, lângă calorifer.

Știu că o să mă înjurați, că o să vreți să-mi trimiteți flood-uri și că mă numiți dușmanul vostru veșnic, dar așa văd eu lucrurile.

DoomHammer

Game of da year 2002!

Pe la ora 21:00, conform indicațiilor unui vechi ceas cu baterie, contemplam rezultatele unei curse din GP4, când în ușă apare o ființă cu un 4-3 în mâna stângă, o bazooka în dreapta, panzercreck-ul după gât și un flash-bang între dinți. Îmi dă Reply: Băăă, fă-ți tema la mate! Aaaaaaa, era mama!!! După vreo oră și jumătate de chin (ZZzzzZZzzzZZzzz), îmi reiau activitatea de dinainte. Plictisit, găsesc salvarea: LEVEL-ul pe martie. Deschid la Chatroom și iată-mă...Game of da year 2002! Hmmmmmm. Oare de ce lipsește Harry Potter din categoria Adventure?! Pe mine m-a impresionat jocul ăsta, să știți! Syberia-i bestial într-adevăr, dar nici engine-ul de Unreal folosit pentru Harry nu e de lepădat. La capitolul RTS-uri, 2002 a fost sărac. Norocul nostru cu Warcraft III. Dar de ce a fost uitat Age of Mythology?! Probabil că nu voi primi răspuns la aceste întrebări, așa că trec mai departe: GTA III care-și merită poziția. Cu toate că și Mafia merita puțină atenție. Dar nu pricep cum de unii cred că NFS HOT PURSUIT II este ăl mai benga sim. auto al 2002. Doar la grafică mai rodește, că-n rest e

fiasco. Oare acea nebunie pe 4 roți ce ne învață să încălcăm toate regulile de circulație existente și inexistente să fie mai bună decât GP?! Gândiți-vă la trecutul, prezentul și viitorul acestei serii de succes! Nu mă pot considera un gamer 100%, dar îmi plac jocurile cu adevărat bune. E nevoie de mai mult decât o grafică demențială pentru ca un joc să fie bun.

Ca să nu scriu romane, voi încheia cu precizarea că în opinia mea GTA III este cel mai bun joc al 2002, mai reușit decât Warcraft III (originalitate, grafică, gameplay, soundtrack, feeling, storyline etc).

Vlad. A.T.

N-am ce face și zic:

... hai să-i scriu lu' conu' Mitza, că tema de luna asta e mișto... Să începem:

- la categoria RTS sunt de acord... Warcraft 3 e cel mai tare

- la categoria TBS, redacția a cam dat-o-n bară. Eu personal n-am văzut nimic deosebit la Civ3, nici la Heroes 4... dar totuși cred că Heroes a fost mai bun ca Civilization

- la RPG: buuun, păi bine măi... nu înțeleg de ce Gothic-ul ăsta e așa adulat, mie nu mi s-a părut cine știe ce...în schimb Morrowind-ul, ce joc! Îți trebuie secole să-l termini: REDACȚIA WINS

- la Adventure: e bine așa, Syberia nu a avut concurenți

- la FPS: hmmm... MOHAA, mai bine era Battlefield-ul....cu toate că este bazat mai mult pe multiplayer

- la Action: Mafia mi se părea mai bun, la grafică, cu toate că era oleacă mai liniar

- la Sim zbor/auto nu mă bag că nu-mi place ☺

- la Sim Sportiv: Redacția Wins... Fifa WC2002 a fost arcade (unde s-a mai văzut o ghiulea în loc de minge???)

- Patrician 2 este cel mai bun Sim economic... Redacția Wins

- Add-on? Sims? Pur și simplu acest joc îi de kko... e nașpa de nașpa... mai bine ca add-on era pus spider solitaire :)

- la grafică... aș fi pus UT2003... redacția știe...

- la sunet... NO COMMENT

- Storyline... Soul Reaver e fain

- Jocul anului, părerea mea este că ar fi trebuit să fie NOLF2, nu GTA3

AAA... dezamăgirea? De departe Bond și SoF2...

Visan Mihai

Deoarece mi-a plăcut subiectul

... din luna asta, m-am gândit să vă scriu. Am în față LEVEL-ul din luna martie și voi face o comparație între preferințele cititorilor și cele ale redactorilor. Să luăm categoriile pe rând:

RTS – Aici lupta a fost ușoară pentru Warcraft 3. Deci...Warcraft 3 merită să câștige. Cu toate astea, S.W.I.N.E era mai distractiv.

TBS – Redactorii au votat Civilization 3, pe când cititorii Heroes of Might&Magic. Personal, sunt de părere că redactorii au avut dreptate. Civilization 3, deși nu se ridică la nivelul primelor Civ-uri, este mult mai bun decât M&M 4, care este exact ca M&M 3, însă cu o grafică mai nouă și câteva noutăți care nu înseamnă neapărat că fac jocul mai bun.

FPS – Aici ambele "tabere" au votat MOHAA, deși AvP 2 este destul de bun, SoF 2 este foarte realist, iar NOLF distractiv. Personal aș fi votat SoF 2.

RPG – Redactorii au votat Morrowind, un joc extraordinar, dar care cere resurse. Nu l-aș fi votat din cauză că producătorilor le-a fost prea lene să creeze un engine mai puțin pretențios în ceea ce privește cerințele minime de sistem. Gothic, pe de altă parte, este un joc superb și nici nu îți trebuie un super-sistem ca să-l poți juca. Deci, cititorii au apreciat corect.

Adventure – Asta este specialitatea mea, deci îmi este foarte ușor să îmi exprim opiniile. Syberia a câștigat și sunt de părere că a meritat acest premiu, câștigat extraordinar de ușor.

Action – Și acest gen este unul dintre preferatele mele. Grand Theft Auto a câștigat atât încrederea cititorilor, cât și pe cea a redactorilor. Singurele jocuri din această categorie care au meritat cumpărate au fost Conflict: Desert Storm, GTA III (of course), Hitman 2: Silent Assassin, Blood Omen 2, Mafia (el a fost principalul rival al GTA III-ului), Soul Reaver 2 (care are o poveste excelentă) și JK 2: Jedi Outcast.

Simulatoare de zbor/spațiale – IL 2 Surmovik a câștigat datorită graficii excelente, a sunetului de o calitate excepțională și a gameplay-ului de zile mari.

Simulatoare auto – Redactorii LEVEL au ales Grand Prix 4, iar cititorii NFS: HP. Decizia redactorilor a fost cea mai potrivită, deoarece NFS 6 este mai mult o copie ieftină decât un joc care să merite cumpărat.

Simulatoare sportive – Lupta s-a dus între NHL 2003 și FIFA 2003. Sunt de părere că decizia redactorilor a reflectat într-o mai mare măsură realitatea.

Simulatoare economice – Patrician 2 vs. Industry Giant 2. Sincer, nu am jucat nici unul dintre cele două jocuri, astfel că nu pot să-mi exprim părerea.

Add-On's – The Sims a câștigat pe bună dreptate.

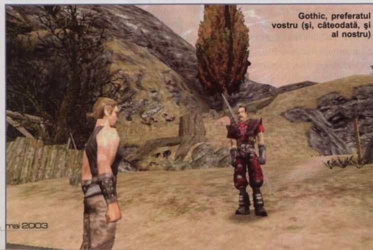
Cel mai original joc a fost, într-adevăr, Battlefield 1942.

Cea mai mare dezamăgire – NFS 6. Atât cititorii, cât și redactorii au făcut o alegere extrem de bună.

Jocul anului – Dacă ar fi să aleg între GTA III și Warcraft 3, aș alege fără să mai stau pe gânduri GTA III.

raziel 14

Ne-au mai scris: Cioaba Alin, Popa Gabi, Zandor, Raziel, Stoyeta, tHe dJ aRn, Ai Salcu, Ionescu Costy, Vlad Glumetzul, Dahak Dahak, un om bun, Alex Nedelcu, Robbie_, Manimal, aj_angelus, TONI, Tincu Aristide Ciprian, Spădaru Mihai, Marin Cezar, Stegaru Valentin, Plumbotă Daniel, Alexandru, Rotaru Alexandru, Eduard Diaconu, Țăranu Lucian, Pascu Valentin, Bogdan Cojocariu Theodor.



Gothic, preferatul vostru (și, câteodată, și al nostru)

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	11
Romania Data Systems	47
Ubi Soft	57
K-Tech	65
Videoton VTCD	69
Flamingo Computers	C4

LEVEL
INCOMING FORCES
LEVEL
Rage
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
INCOMING FORCES
LEVEL

Toca Race Driver

După ce a apărut mai întâi pe console, iată-l și pe PC. Ceea ce știm până acum este că-i nou, e cu mașini și arată bine. Rămâne să vedem și cât de bun este.

Devastation

Într-o lume distrusă, singura soluție în fața corupției este rezistența.





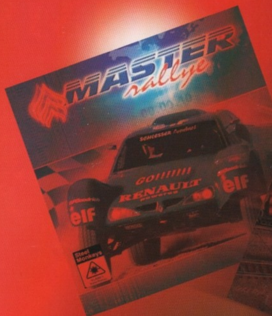


The Omega Stone

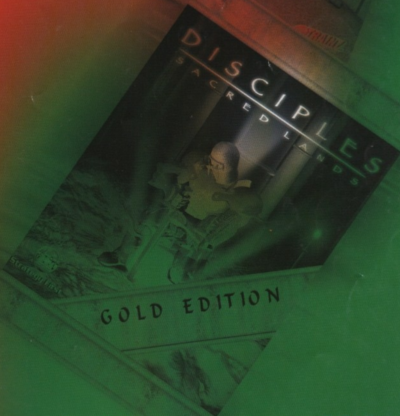
O dovadă vie că totuși quest-urile nu au dispărut.

Postal 2

O băiță în mizeria anilor '80.







Dacă vrei să le vezi mai bine,
ia LEVEL
iunie, iulie şi august!